

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS



El regreso triunfal de
TOMB RAIDER
(Y otras sagas a los que su reboot no les fue tan bien)

Japón se rinde a
MONSTER HUNTER 3
¡Ahora sus cacerías llegan a nuestro país!

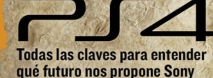
Acción salvaje en
GOD OF WAR
Kratos la vuelve a liar parda en el Olimpo

ALTERED BEAST
RETRO
LAS CONSOLAS DE MB

¡ESPECTACULAR!
ASSASSIN'S CREED IV
Piratas, galeones, abordajes... ¡solo el ron corre de tu parte!

¡No te pierdas!
GEARS OF WAR JUDGMENT
LUIGI'S MANSION 2
DEAD ISLAND RIPTIDE
KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX
WORLD OF TANKS

▸ Datos ▸ Opinión ▸ Imágenes



Todas las claves para entender qué futuro nos propone Sony

El mes que vivimos aceleradamente



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

¿A vosotros no os da la impresión de que a veces el mundo se acelera y no hay forma de ponerle freno? Si hay algo que tengo claro es que la tendencia del "slow movement", que promueve una vida más sosegada a todos los niveles, no casa muy bien con los videojuegos. ¿Queréis pruebas? Fijaos lo que ha ocurrido desde nuestro anterior número: la llegada a las tiendas de títulos como *Tomb Raider, God of War Ascension, Monster Hunter 3 Ultimate* o *Gears of War Judgment* ya hubiera causado un revuelo enorme en condiciones normales. Comparándolo con el cine, por ejemplo, imaginaos lo que se armaría si coincidiera en la cartelera un ramillete de estrenos con una calidad semejante a los lanzamientos que podéis encontrar en la sección de novedades de nuestra revista.

Sin embargo, el anuncio de PS4 dejó en segundo plano este aluvión de novedades. Yo tuve el privilegio de asistir en Nueva York a la presentación de la nueva consola de Sony, y os aseguro que allí había periodistas de todo el mundo. El auditorio donde se celebró el PlayStation Meeting era lo más parecido a la ONU por el conglomerado de razas y lenguas que formábamos los asistentes, pero la ocasión lo merecía. Siguiendo la cadena de acontecimientos, la puesta de largo de la nueva PlayStation tenía todas las condiciones para brillar con luz propia sobre cualquier otra noticia que se pudiera producir. Unas páginas más adelante tenéis un reportaje en el que hacemos un análisis más sosegado de lo que nos espera cuando se lance.

Pero pocos días después Ubisoft nos propuso un viaje a las aguas del Caribe con su anuncio sorpresa de *Assassin´s Creed IV* y nos hizo girar la vista hacia Edward Kenway. Nosotros vimos claro que sería nuestro personaje de portada, pero cuando la enviamos a imprenta aún estábamos sin aliento después de vivir un mes tan intenso. Confieso que me dieron ganas de pulsar un imaginario botón de pausa para que volviese la calma, pero, ¡qué demonios!, ha sido apasionante. ¡Que pase el siguiente bombazo!



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas

www.facebook.com/hobbyconsolas



http://bit.ly/Vq68jI

LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

A survivor is born. Lara y yo siempre nos hemos llevado bien, incluso con el "flojillo" *Ángel de la Oscuridad* para PS2. Pero tengo que reconocer que me he llevado una sorpresa con el "reboot" de la serie. Es divertido, espectacular y hace justicia a su protagonista... aunque la historia de *Legend* y *Underworld* se quede coja.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Lara está que cruje... los huesos. Ha llegado el nuevo *Tomb Raider* y me alegra ver que tanto esfuerzo ha dado fruto. Hay quien dice que parte de su gracia está en el sadismo de ver sufrir tanto a un icono como Lara. Algo de eso habrá, pero lo que a mí me emociona es que, a pesar de los golpes y las fracturas, Lara sigue luchando.



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

Dudas piratas. Ubisoft protagoniza una cabriola extraña viendo los precedentes de *Assassin´s Creed*. Espero que no fallen, pero piratas y Caribe me parecen una idea poco original. De todos modos, este mes me quedo con Kratos y los monstruos de Capcom. ¿PS4? Un gran concepto que, ojalá, traiga todo lo que Sony promete.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 260

PÁGINA 28 REPORTAJE

ASSASSIN´S CREED IV

Tenemos los primeros datos e imágenes de Black Flag, el próximo Assassin´s Creed. ¡La época dorada de los piratas nos espera!



PÁGINA 36 REPORTAJE

TODO SOBRE PLAYSTATION 4

Fuimos a su presentación en Nueva York y nos trajimos en la maleta datos, análisis y opinión.





PÁGINA 48 NOVEDAD

GOD OF WAR ASCENSION

Kratos sigue luchando contra su destino, pero nada puede evitar que analicemos su aventura.



PÁGINA 86 REPORTAJE

SAGAS QUE RENACEN

Tras los pasos de Tomb Raider, estos son los "reboots" más sonados del mundo de los videojuegos.



PÁGINA 60 NOVEDAD

PÁGINA 82 REPORTAJE

MONSTER HUNTER

Analizamos el juego que arrasa en Japón en Wii U y 3DS... y repasamos cómo se ha convertido en un éxito.

TODOS LOS JUEGOS

ACTORES QUE INTERPRETAN A PERSONAJES DE JUEGOS

Las estrellas de la otra "gran pantalla"

La popularidad de los juegos y el nivel visual que han alcanzado le ha metido el gusanillo a los actores de Hollywood. Sus apariciones en nuestras consolas nos darían para hacer una gala de los Oscar virtuales.



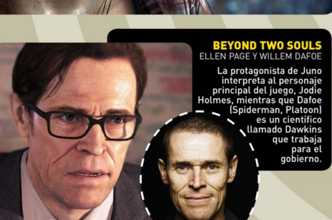
L.A. NOIRE
AARON STATON

El protagonista de Mad Men interpreta al detective Cole Phelps, protagonista de esta historia de "cine negro". La elección de actores reales fue muy importante, dado que la expresividad de los personajes influye en el desarrollo.



BEYOND TWO SOULS
ELLEN PAGE Y WILLEM DAFOE

La protagonista de Juno interpreta al personaje principal del juego, Jodie Holmes, mientras que Dafoe (Spiderman, Platoon) es un científico llamado Dawkins que trabaja para el gobierno.



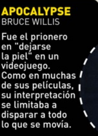
HEAVENLY SWORD
ANDY SERKIS

Después de prestar sus gestos a Gollum y King Kong, este actor se ha especializado en seres virtuales como Bohan.



SAINTS ROW 3
SASHA GREY

Nadie mejor para interpretar un personaje "canalla" que una actriz X.



STRANGLEHOLD
CHOW YUN FAT

Un juego de acción al estilo Honkg Kong no sería lo mismo sin el protagonista de Hard Boiled.

APOCALYPSE
BRUCE WILLIS

Fue el prionero en "dejarse la piel" en un videojuego. Como en muchas de sus películas, su interpretación se limitaba a disparar a todo lo que se movía.





CALL OF THE DEAD
ROBERT ENGLUND, SARAH MICHELLE GELLAR, MICHAEL ROOKER, DANNY TREJO

Cuatro actores mítiicos del cine de terror se daban cita en este DLC para el modo zombis de *Call of Duty Black Ops*. Además, George A. Romero, director de La noche de los muertos vivientes, hacía de uno de los zombis.



La imagen

El futuro está aquí y se escribe en clave de PlayStation 4

El pasado 20 de febrero, Sony presentó en Nueva York la que será su próxima consola, PlayStation 4. Nosotros estuvimos allí, y hemos querido compartir con vosotros el momento histórico en el que el anuncio se hacía oficial, tal y como lo vivimos desde nuestra posición.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

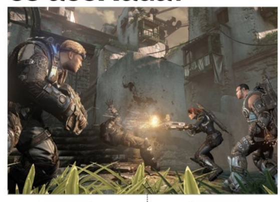
POR SIGNO

LES HEMOS TRAIDO HOY A ESTA SUPER IMPORTANTE CONFERENCIA MUNDIAL DE SONY PARA MOSTRARLES...

NADA MÁS Y NADA MENOS QUE: ¡¡EL CABLE DE ALIMENTACIÓN Y LOS CORCHOS DE EMBALAJE DE LA PS4!!

LA POLÉMICA

¿La fórmula de usar "precuelas" es acertada?



Sí



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Hay sagas que lo necesitan

No le falta cierta razón, pero no tiene nada que ver el hecho de que sean precuelas. Situar una entrega antes que las demás es un simple recurso argumental. Si ya has contado una historia con su clímax final, es mejor no empecinarse en continuar la historia. *Halo Reach*, *Metal Gear 3* o *Resident Evil 0* son buenos ejemplos de que la falta de ideas, al menos jugables, no está detrás de estos títulos. Otro ejemplo: la segunda trilogía de Star Wars, mucho mejor que la primera. ¡Es broma, chavales!

No



Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Suponen "vivir de las rentas"

God of War Ascension y, sobre todo, *Gears of War Judgment*, demuestran que las precuelas suelen ser causa de una galopante falta de ideas. A los desarrolladores se les acaba la imaginación, pero hay que seguir estirando el chicle de la generación. Que no te engañen, estos juegos no buscan ahondar en las sagas, sino que quieren aferrarse al clavo ardiendo de una saga ya terminada y no pueden dar más vueltas sobre la historia actual. Para ellos, la única solución es volver atrás. Ese no es el camino.

SUBEN



➔ **SHENMUE 3.** En una entrevista a un periodista francés, Yu Suzuki insinuó que está interesado en microfinanciarlo con una campaña online.



➔ **KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX** ya ha confirmado su llegada a Europa. Este recopilatorio llegará a nuestro país a lo largo del próximo otoño.

➔ **PS VITA** empieza a remontar en Japón, después de su bajada de precio, hasta el punto de ponerse segunda en las ventas semanales.



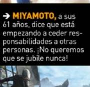
➔ **UNCHARTED 3,** cuyo multijugador ha pasado a ser gratuito para todos aquéllos que dispongan de una PlayStation 3.

BAJAN

➔ **ROCK BAND** dejará de recibir contenidos el 2 de abril, cuando llegarán las últimas canciones para su biblioteca.



➔ **LOS RUMORES** de que EA habría dejado a un lado cualquier opción de publicar una cuarta entrega de *Dead Space*.



➔ **MIYAMOTO,** a sus 61 años, dice que está empezando a ceder responsabilidades a otras personas. ¡No queremos que se jubile nunca!

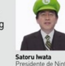
➔ **LAS CRÍTICAS DE LA PETA** a *Assassin's Creed IV* porque permitirá la caza de ballenas. Los juegos son ficción...

➔ ¡ASÍ SE HABLA!



Hideo Kojima
Creador de *Metal Gear*

"Me gustaría hacer un juego de zombis con Cyborg Ninja. De hecho, ya se lo he sugerido al guionista Etsu Tamari..."



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"2013 va a ser el año de Luigi. Este gran actor de reparto vuelve, por fin, a ser el centro de todas la miradas."



Alain Corre
Director ejecutivo de Ubisoft

"Con *Watch Dogs* queremos marcar tendencia en el género del "sandbox", y *GTA V* puede incluso beneficiarnos."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

La crisis ha golpeado también a los videojuegos en 2012. ¿Y en 2013?

A quién seguir



Microsoft
Todos expectantes para la replica a PS4. Comienza la cuenta atrás...



Thief
El atractivo juego next-gen de Eidos está generando cada vez más expectación.

Pikmin 3
Miyamoto tiene claro que el juego debe salir para Wii U cuanto antes. Atentos...

Tendencias

#Kratos
Battlefield4
StarWars
GalaxyIV
#Evil_Dead
WatchDogs
MonsterHunter4
Sharebutton



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Nuevas consolas



findelasconsolas@hideokojima
Kojima asegura que las consolas tienen las horas contadas ya que el almacenamiento en la nube cambiará la forma de entretenernos. Según él, la tendencia es integrar, no separar con distintas máquinas

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Es algo que viene repitiendo desde hace tiempo. Cuando le oí lo primero que pensé fue, ¿y si no vimos el diseño de PS4 porque no existe como tal, es solo un mando ligado a la nube? Ya sé que esta vez no será así (creo), pero no es descabellado pensar que podamos estar ante la última generación de consolas.



facebook_aburre @Zuckerberg
El creador de la red social más popular asume que los más jóvenes se empiezan a aburrir con Facebook y buscan nuevas alternativas. Pinterest o Instagram (que también es suya) le comen terreno.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Es curioso que cuando PS4 realiza una apuesta clara por las redes sociales y compartir se empiezan a cuestionar los actuales modelos. Todo va a tal velocidad que lo moderno se puede quedar antiguo en un suspiro... que Sony tome nota.

Sagas



GTA_NOcadadosaños@Take2
Un jefazo de Take 2, Karl Slatoff no concibe sacar un GTA cada dos años. Según dice, si lo hicieran crearía fatiga y finalmente el juego perdería valor para el consumidor.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



La estrategia de Take2/Rockstar parece clara en este sentido. Y les ha ido muy bien. Todo lo contrario que Ubisoft, que tiene toda la intención de lanzar un Assassin´s por año...como poco. Han dado con la gallina de los huevos de oro y no quieren desaprovecharla. ¿Fatigará eso a los jugadores?



ventasTombraider @square
Tomb Raider se ha colocado nº 1 de ventas tanto en varios países (1 millón de copias en dos días), entre ellos España y UK, y en USA fue el juego más reservado. Las críticas también han sido favorables.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Un perfecto ejemplo de la cuestión anterior. Las aventuras de Lara llegaron a su nivel más bajo -de calidad y ventas- en las últimas entregas, y ahora, tras un largo paréntesis, resurge con un juego que puede ser uno de los éxitos de año. Da que pensar.

MOLA



→ Habernos creído que *Ni no Kuni* es el primer juego en el que participa Studio Ghibli. ¡Pero si en *Beyond Good and Evil* salía Porco Rosso!
Totalmente cierto: ese bigote, esa nariz porcina... De hecho, Óliver, el protagonista de *Ni no Kuni* también salía en otro ámbito muy conocido por todos: Óliver y Benji... ¿O serán simples casualidades? En esta vida, ya no sabe uno qué pensar...

→ Jugar al *Castlevania: Mirror of Fate* mientras mi chica me hace un chupetón en el cuello. Así, me meto más en el personaje...
Ahí, matando dos pájaros de un tiro. Además, así tu señora no se enfada porque estés todo el día con la maquinita en vez de hacerle caso a ella. Drácula estaría más que orgulloso.

→ Que a mi hijo de tres años le encante mirar mientras juego a *Ni No Kuni*. Ya no me trago más las películas de Mickey Mouse.
Otro que sabe sacar tajada de las circunstancias familiares.

→ Estaría bien que Yen fuera el próximo Papa. ¿Os lo imagináis, en la Plaza de San Pedro del Vaticano, dando una misa delante de miles de "gamers"?
Estuvo sopesando la opción de convertirse en "Yenedicto XVII", pero al final se ha pasado al budismo. Dice que casa más con su infinita paciencia.

→ Que Connor, protagonista de *Assassin's Creed III*, comparta voz con Fry, de *Futurama*, y con Castle. ¡Vaya tres!
Efectivamente. Por cierto, ¿os acordáis de aquel episodio en que Fry decía varias veces eso de "¡Qué me dices!"? Se lo copió al pobre Yenedicto.

→ El diseño de PS4 que se mostró en Nueva York...
Sí, totalmente inenarrable.

→ Hacer un trabajo para clase sobre la presentación de PlayStation 4.
Inmejorable forma de pasar el mal rato de los deberes.



→ El enorme parecido físico que hay entre el nuevo Dante de Ninja Theory y la cantante Rihanna.
Sí se tienen un aire, con esos flequillitos que se gastan. Eso sí, esperemos que el néfilim no se ponga nunca a cantar esa patochada del "bajo mi paraguas, paraguas, paraguas".

NO MOLA

→ No haber visto PlayStation 4 en la presentación de PlayStation 4 es como hacer un bocata de jamón sin jamón.
Gran sabor el del bocata de jamón... siempre que el pan esté relleno de jamón, claro. Homer Simpson lo habría solucionado fácilmente, con una de sus cantinelas: en vez de "Quiero mi bocadillo", se habría arrancado con un "Quiero mi PS4".



→ Que a Lara Croft le hayan puesto el pantalón largo en el nuevo *Tomb Raider*. ¡Venga, arriba ese pantalón corto!
Para ver sus estilizadas piernas, claro que sí. Menos mal que no has dicho que "abajo ese pantalón corto". Si no, habríamos pensado mal de ti.

→ Que Daniel Quesada ya no se ponga avatares chulos en el prólogo de la revista.
Qué tiempos aquellos en que se encasquetaba capuchas de Sonic y otros accesorios de postín. Algún día, volverán.

→ Que la PETA, la asociación de defensa de los animales, crea que *Assassin's Creed IV* va a formar a asesinos de ballenas en potencia.
Y no descartéis que próximamente a Barbanegra y otros piratas les salgan álter egos.

→ Que no salga Penélope Cruz en el próximo *Assassin´s Creed* de piratas.
Mejor que no, no vaya a hacerle vudú al protagonista, como hizo con Jack Sparrow.

→ Que haya compañías que nos intenten atracar con el tema de las microtransacciones o los juegos anuales con Pase de Temporada, y más en plena crisis.
Es el "complejo del banquero" de querer vendérnoslo todo a plazos (y a sablazos).

→ Que un juego de 60 euros acabe costándote casi 100 con tanto DLC. Esos contenidos deberían ser premios por pasártelo en dificultades elevadas o consiguiendo trofeos.
¿Recordáis, por ejemplo, cómo se desbloqueaba Green Hill en *Sonic Adventure 2*?



→ Que *Assassin's Creed IV: Black Flag* no esté ambientado en el Siglo de Oro español, como *Alatriste*.
Quevedo, Góngora y otros grandes artistas no cabrían en sí de gozo ante algo así. A Edward Kenway pronto le harían un poema titulado "Érase una vez un pirata a una nariz pegado".

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

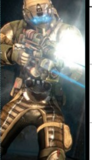
LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty: Black Ops II	(PS3)	1	4
2	FIFA 13	(PS3)	3	6
3	Far Cry 3	(PS3)	4	3
4	Dead Space 3	(PS3)	-	1
5	Metal Gear Rising: Reven.	(PS3)	-	1
6	Just Dance 4	(Wii)	2	3
7	Metal Gear Solid 3D	(3DS)	-	1
8	Crysis 3	(PS3)	-	1
9	Final Fantasy XIII-2	(PS3)	-	1
10	God of War III	(PS3)	-	1





Call of Duty: Black Ops II
El shoot'em up de Activision no se baja de la cima del ranking desde que se puso a la venta en noviembre. Su remodelada campaña y la vastedad de sus modos online tienen la culpa de su supremacía comercial.

Dead Space 3
La nueva aventura de Isaac Clarke en el planeta Tau Volantis ha logrado colarse en una lista dominada por juegos de PlayStation 3.

Por plataformas

PS3
1. CoD: Black Ops II
2. FIFA 13
3. Far Cry 3
4. Dead Space 3
5. Metal Gear Rising: Rev.

XBOX 360
1. Dead Space 3
2. Crysis 3
3. Final Fantasy XIII-2
4. FIFA 13
5. CoD: Black Ops II

Wii U
1. New S. Mario Bros U
2. Batman Arkham City
3. Rabbids Land
4. Darksiders II
5. Sonic & All-Stars Rac.

Wii
1. Just Dance 4
2. New Super Mario Bros
3. Pro Evolut. Soccer 2013
4. Inazuma Eleven: Strik.
5. Michael Jackson

3DS
1. Metal Gear Solid 3D
2. New S. Mario Bros 2
3. Mario Kart 7
4. Super Mario 3D Land
5. Paper Mario

NDS
1. Monster High: Patinaje
2. Pokémon Edic. Negra 2
3. La Gran Aventura del...
4. Pokémon Edic. Blanca 2
5. Dora la Exploradora

PS VITA
1. Persona 4 Golden
2. Metal Gear Solid HD
3. CoD: Black Ops Declas.
4. FIFA 13
5. Need for Speed Most W.

PC
1. Crysis 3
2. WoW: BattleChest 3.0
3. Age of Empires III
4. Starcraft II
5. Dead Space 3

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 18 al 24 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1. Metal Gear Rising: Revengeance PS3
2. Dragon Quest VII 3DS
3. Animal Crossing: New Leaf 3DS
4. Magi: The Labyrinth of Beginning 3DS
5. Toaru Majutsu no Kagaku no Ensemble PSP
6. Taiko no Tatsujin Wii: Super Deluxe Edit. Wii
7. New Super Mario Bros 2 3DS
8. Monster Hunter 3 Ultimate 3DS
9. Fantasy Life 3DS
10. Call of Duty: Black Ops II PS3

Dragon Quest VII. El "remake" para 3DS del mítico juego de PSOne se ha convertido ya en un superventas. En sólo dos semanas, ha logrado superar la barrera del millón de copias.

En EE.UU.

Del 17 al 23 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1. Crysis 3 Xbox 360
2. Metal Gear Rising: Revengeance PS3
3. Metal Gear Rising: Revengeance Xbox 360
4. Crysis 3 PS3
5. Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
6. Crysis 3 PC
7. Call of Duty: Black Ops II PS3
8. Fire Emblem: Awakening 3DS
9. Aliens Colonial Marines Xbox 360
10. NBA 2K13 Xbox 360

Crysis 3. El nuevo título de Crytek se cuela por partida triple en el ranking de ventas estadounidense. A Prophet el nanotraje le sienta igual de bien en PS3 que en PC y 360.

En Gran Bretaña

Del 17 al 23 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1. Crysis 3 Xbox 360
2. Metal Gear Rising: Revengeance PS3
3. Metal Gear Rising: Revengeance Xbox 360
4. FIFA 13 Xbox 360
5. Crysis 3 PS3
6. Call of Duty: Black Ops II Xbox 360
7. FIFA 13 PS3
8. Aliens Colonial Marines Xbox 360
9. Dead Space 3 Xbox 360
10. Call of Duty: Black Ops II PS3



Metal Gear Rising: Revengeance. La deriva de *Metal Gear* hacia la acción ha resultado ser un éxito total. En todos los países ha alcanzado excelentes cifras, tanto para PS3 como para 360.



La cifra

1.000.000

de copias de Tomb Raider se vendieron durante las primeras 48 horas desde que el juego llegó a las tiendas.

YA SOMOS... **19.900** EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas | **9.800** EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

Vuestro héroe favorito de Assassin's Creed

Ante la llegada de otra entrega, os preguntamos por el héroe de Assassin's Creed que más os ha marcado.



1 Ezio 64%

No cabe duda, el "carácter latino" y la dedicación que el señor Auditore dedicó a la Hermandad de Asesinos lo han alzado como el héroe de la saga más querido por todos vosotros. Muy atrás quedan Altaïr y, sobre todo, Connor, que no parece haber calado entre la comunidad. ¿Le irá mejor a su abuelo Edward en la próxima entrega del juego?

2 Altaïr **30%**
3 Connor **6%**



Juegos lanzados a medio hacer

FIFA 13

Hay muchos juegos que dan la sensación de estar a medio terminar, pero pocos como la última entrega del simulador de EA. Tiene "bugs" que impiden a muchos usuarios subir la EXP en el modo online, los servidores se caen o no conectan en demasiadas ocasiones... Eso es lo



más grave que nos habéis comentado en Facebook, pero también se dan otros errores "menores" como personajes que se deforman como en la foto o caídas imposibles en pleno salto. Seamos justos, *FIFA 13* es un juego divertidísimo, pero hay que dedicar tiempo a pulir todos estos errores. ¡A ver cómo se da el próximo!

Linkados a Youtube

Por Davrix23

Por qué tengo un canal

Os quiero mostrar un mundo paralelo para los gamers: Youtube. Me ha permitido compartir con los jugadores mis opiniones y gustos. Cada día, reparto momentos que antes quedaban en mi habitación. Puedo ver lo que opina la gente sobre cada vídeo que comparto. Da igual en qué parte del mundo estén esos nuevos amigos, en Youtube las distancias no existen. Podría escribir muchas líneas sobre este mundillo pero prefiero invitaros a que descubráis la experiencia por vosotros mismos. Youtube es una parte importante de mi vida, aquí he conocido a amigos con mis mismas motivaciones.

SIGUE A LOS YOUTUBERS EN NUESTRA WEB — CROSÓVER YU TÚBER

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué en los RPG nos curamos de todo al dormir en las posadas?



Joan Lavaquiol
“La pregunta tonta es si realmente crees que duermen (sí, tiene doble sentido).”

Andrés Batusai
“Porque se posan hadas sobre sus magullados cuerpos, de ahí lo de "posada". Kill me now...”

David Johnes
“Porque, mientras duermen, son tratados con chakra curativo. Los posaderos son ninjas de Konoha.”

Carles Cívico
“¡Porque, cuando cierras los ojos, entra un equipo de 30 personas que te curan, te hacen la manicura, te peinan y lavan tu ropa!”

Beatriz Uriarte
“Por la regeneración celular, que se acentúa por la noche.”

LO MEJOR DEL TIMELINE

@flipe10 (Twitter)
“Fantástico trabajo del señor Óscar Araújo en la música de *Castlevania Mirror of Fate*. Es de los pocos capaces de hacer sonar un jamón.”

@twjuesbo (Twitter)
“Qué gusto me ha dado ver vuestra portada en The Final Hours, de *Tomb Raider*. Fue como: "Eh, ¡yo ésa la tengo! ¡Genial!".”

Elena Moreno (Facebook)
“Llevo sólo dos días con *Tomb Raider* y estoy flipando: acción trepidante, una factura impecable, una Lara Croft que brilla con luz propia...”

Juan Moreno (Facebook)
“¿Por qué EA Sports no se anima a meter en la próxima entrega de *FIFA* también las ligas femeninas?”

Andrés Calatayud (Facebook)
“Parece que las sagas que se resisten a que su desarrollo salga de Japón sólo van en declive (véase *Resident Evil* o *Final Fantasy*).”

David Jhones (Facebook)
“Con la llegada de títulos como *Tomb raider*, *God of War Ascension*, *The Last of Us* o *Remember Me*, vuelvo a tener fe en esta generación de consolas.”

Sheiden1 (HobbyConsolas.com)
“La PETA critica a *Assassin's Creed IV* por incluir la caza de ballenas. ¿Qué será lo siguiente? ¿Criticar a *Resident Evil* por permitir matar pollos?”

Salva92 (HobbyConsolas.com)
“Tachamos a algunos juegos de aburridos por ser siempre lo mismo. Sin embargo, Resident Evil cambia y lo acusamos de no seguir los orígenes...”

Maximuz Reloaded (HobbyConsolas.com)
“Viendo el tráiler de presentación de *Killer is Dead*, para mí queda claro que Suda 51 es el Quentin Tarantino de los videojuegos.”

Shadownet (HobbyConsolas.com)
“No hay mejor noticia que la salida de un hipotético *Shenmue 3*. Para mí, es la mejor saga. Si Yu Suzuki se decide a financiarlo online, que cuente con mi dinero.”

Assassin (HobbyConsolas.com)
“En la presentación de PS4, Sony no mostró todos los ases que tiene en la manga. Fue como darle con el codo a Microsoft para que dé también el paso.”

DATOS DE VENTAS ESPAÑA

Las cuentas de los videojuegos en España

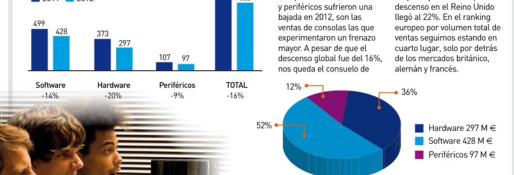
Según los datos de aDeSe, los videojuegos continuaron siendo la primera industria audiovisual en 2012, aunque las ventas cayeron un 16% respecto al año anterior.

Como sabéis, aDeSe es la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Reúne a las **principales compañías de videojuegos de España,** y por eso el balance de ventas que realizan anualmente es la mejor referencia para diagnosticar el estado del sector.

Ahora **acaban de publicar los datos de 2012**, y la conclusión más evidente es que la crisis también se está notando en los videojuegos: las ventas globales (software, hardware y periféricos) sufrieron **una bajada del 16% respecto a 2011**. Vale, es cierto que los juegos siguen siendo la primera industria audiovisual del país, pero eso no oculta que ya se han encadenado **4 años seguidos de descensos**, y que las perspectivas para 2013 no resultan especialmente halagüeñas.

Es obvio que la situación económica del país no ayuda. Pero además, como señaló durante la presentación del estudio el presidente de la asociación, Alberto González Lorca, nos encontramos al **final del ciclo de vida de vida de las consolas actuales,** lo que siempre significa un descenso de las ventas. ¿Conseguirá revitalizarlas la llegada de las nuevas consolas? De momento Wii U no ha tenido el despegue esperado, y nosotros no damos un céntimo por que PS4 llegue este año. A la espera de saber qué pasa con la nueva consola de Microsoft, la esperanza está en superventas como ***GTA V***, ***Assassin´s Creed IV***, los nuevos ***FIFA*** y ***PES*** o incluso un posible ***Call of Duty***.

EL 4º MERCADO EUROPEO PESE A LA BAJADA



Como veis en estas gráficas, aunque software, hardware y periféricos sufrieron una bajada en 2012, son las ventas de consolas las que experimentaron un frenazo mayor. A pesar de que el descenso global fue del 16%, nos queda el consuelo de que no somos el país con la mayor bajada de Europa: el descenso en el Reino Unido llegó al 22%. En el ranking europeo por volumen total de ventas seguimos estando en cuarto lugar, solo por detrás de los mercados británico, alemán y francés.

2012 EN CIFRAS

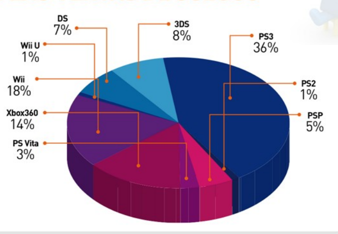
40% DE LOS ESPAÑOLES JUGÓ CON VIDEOJUEGOS

24% JUEGA SEMANALMENTE

PS3 ACAPARÓ LAS VENTAS DE JUEGOS

Aquí podéis ver una representación gráfica de como se repartió en 2012 el pastel de las ventas de videojuegos en España. Está claro que PS3 se llevó la mayor parte, con un 43% del total (3.925.00 juegos por un valor de 172 millones de euros), frente al 18% de Wii (1.977.000 - 71 millones) o el 14% de Xbox 360 (1.448.000 - 57 millones).

Sin embargo, el descenso respecto a 2011 fue generalizado: un 4% en PS3, un 28% en Wii o un 11% en Xbox 360. La única plataforma que puede presumir de haber aumentado sus ventas es 3DS, que subió un 72% hasta alcanzar los 871.000 juegos vendidos. Un último dato significativo es que en 2012 se vendieron solo 52.000 juegos de Wii U.



LO PEOR ES QUE LA PERSPECTIVA PARA 2013 NO ES MÁS OPTIMISTA

EL TOP 10 DE LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

La saga Call of Duty se situó un año más en lo más alto de la lista, e incluso colocó la entrega de 2011 en 5ª lugar.

1	Call of Duty: Black Ops II	PS3	Activision
2	FIFA 13	PS3	EA
3	Pro Evolution Soccer 2013	PS3	Konami
4	Just Dance 4	Wii	Ubisoft
5	Call of Duty Modern Warfare 3	PS3	Activision
6	Assassin´s Creed III	PS3	Ubisoft
7	New Super Mario Bros. 2	3DS	Nintendo
8	FIFA 12	PS3	EA
9	Mario Kart 7	3DS	Nintendo
10	Super Mario 3D Land	3DS	Nintendo

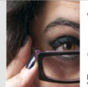
26% JUEGA EN CONSOLA

27% JUEGA EN PORTÁTIL

31% JUEGA EN PC

25% JUEGA EN MÓVIL

35% COMPRÓ VIDEOJUEGOS



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Jugando a los piratas

Con los galeones de Assassin's Creed IV extendiéndose por aguas caribeñas una se da cuenta de lo que molan los piratas, ¡y mira que ha cambiado el estereotipo! **Durante mucho tiempo fueron representados como temibles hombres** que acechaban a los buques e imponían sus propias reglas con el único fin de enriquecerse. Pero si se indaga un poco más pronto se conoce su origen: solían ser corsarios al servicio de



¿SPARROW VS KENWAY? Dos formas muy distintas de representar la piratería.

la corona hasta que no les quedó más remedio que buscarse la vida por su cuenta tras el fin de la guerra, ¡con la botella de ron!

El principal atractivo de la piratería es **el hecho de estar al margen de la ley**, como cuando de pequeños teníamos que elegir si queríamos ser policías o ladrones... El ladrón siempre resultaba más interesante porque su papel era engañar al policía y escapar de rositas. Pero la realidad es que **el modo de vida pirata era duro e ingrato.** Mi duda es, ¿sabrá representar bien esa faceta el videojuego?

La saga de Piratas del Caribe vino a reavivar el interés por los piratas, que ya empezaban a ser personajes un poco anticuados. A día de hoy, las batallas navales no están precisamente de moda, a no ser que sean contra extraterrestres en plan Battleship, pero los forajidos siempre tendrán un lugar en el patio del recreo.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

¡Que vienen los charlies!

Seguimos recibiendo información sobre Rambo: The Video Game, el juego que nos hará revivir la trilogía original de esta saga bélica. Y parece que lo hará con mucha fidelidad...

Fue en 1982 cuando se estrenó Acorralado, la primera película en la que Sylvester Stallone encarnó al guerrillero John Rambo. Ésta y sus dos secuelas posteriores serán las que abarcará *Rambo: The Video Game* (parece que no se tendrá en cuenta la crespuscular John Rambo de 2008).

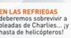
No han trascendido demasiados detalles sobre el desarrollo del juego, pero como supondréis, nos permitirá revivir los momentos más épicos de los films (siempre en perspectiva subjetiva) y utilizar armas tan icónicas como el arco con flechas explosivas. Para que la fidelidad sea máxima, los desarrolladores Reef Entertainment han confirmado que se incluirán los diálogos originales de las películas, a cargo del propio "Sly" o de Richard Crenna como el inolvidable coronel Trautman. Los propietarios de las películas, Studiocanal, han cedido las grabaciones originales de las películas, además de los mismos efectos de sonido e incluso todas las melodías que nos impactaron hace 20 añitos.

En cuanto a la mecánica de juego, podremos combatir en terreno deformable (para que lo destruyamos y ganemos ventaja estratégica frente a los enemigos) o buscar parapetos en los escenarios para zafarnos de los ataques rivales al más puro estilo *Gears of War*. Por supuesto, no todo será disparar lo locos, sino que también podremos aprovechar el espesor de la jungla para ejecutar con nuestro cuchillo sin ser detectados. ¡Hasta podremos demoler puntos clave para provocar verdaderas avalanchas!

Aún no está confirmada la ventana exacta de lanzamiento, pero sí se sabe que este Rambo: The Video Game llegará este mismo año, para colmar las ansias de los que en su momento vieron el film como niños y ahora son jugadores curtidos con ganas de guerra. El coronel Trautman estaría orgulloso. *







EN LAS REFRIEGAS deberemos sobrevivir a oleadas de Charlies... ¡y hasta de helicópteros!



Otros juegos basados en clásicos del cine

DESDE RUSIA CON AMOR-2005

La aventura que Bond protagonizó en 1963 se convirtió en un juego para PS2, GameCube y PC. Teníamos que controlar a un "rejuvenecido" Sean Connery mientras usábamos gadgets de esa y otras películas de la saga, como el jetpack. Connery prestó su voz al juego.



LOS CAZAFANTASMAS - 2009

La historia de las dos pelis originales continuaba con este videojuego, que contó con la participación de los guionistas y actores de las mismas. ¡En la versión española, se incluyó la voz de los actores de doblaje originales! Mientras, la 3ª peli sigue en el limbo...



EL PADRINO - 2006

La dramática trilogía de los Corleone tuvo en este su juego oficial, que no reproducía los acontecimientos de la peli tal cual, sino que se centraba en acontecimientos paralelos protagonizados por Aldo Trapani. Tenía un desarrollo bastante abierto.





Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

La mejor patada de Ryo

No hay metas imposibles, sólo falta de ideas. Y, si no, que se lo digan al amigo Yu Suzuki, el creador de los *Shenmue* de Dreamcast. Ya lo hemos comentado en alguna ocasión: para muchos (yo incluido), la aventura de Ryo Hazuki supone EL VIDEOJUEGO, con mayúsculas y aún no ha sido superada.

Entonces, ¿por qué se hace SEGA la remolona con eso de lanzar una tercera parte, que tantos fans piden? Porque una cosa es gustar y otra cosa, vender. Producir *Shenmue* costó 70 millones de dólares. Aunque todos los usuarios de Dreamcast lo hubieran comprado, no había bastantes consolas en el mundo como para amortizar el coste. El resultado: un juego muy querido por la comunidad hardcore y uno de los mayores batacazos de SEGA.



RYO lleva esperando 12 años para resolver el brutal cliffhanger de *Shenmue II*.

Pero los tiempos cambian, la compañía del erizo azul ya no se restringe a una consola en concreto y, sobre todo, hay nuevas formas de financiación como Kickstarter: si los usuarios quieren el juego, ellos mismos pondrán dinero para financiarlo. Suzuki cree que ese sistema podría servir para reflotar la saga. Bastantes proyectos frustrados (como el de *Class of Heroes 2*) muestran que Kickstarter no es la panacea, pero en el caso de *Shenmue* seguro que funciona. Tiene que hacerlo. Si me equivoco, que venga Lan Di y me zurre.

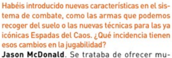
ENTREVISTA **GOD OF WAR ASCENSION**

La Tierra no la crearon los dioses, sino los mortales de Santa Monica

Mark Simon y Jason McDonald, del famoso estudio que tiene Sony en Los Ángeles, nos contaron todos los detalles de God of War Ascension, la última aventura de Kratos.

***God of War Ascension* es una precuela, en la que Kratos acaba de asesinar a su esposa y su hija. ¿Cómo va a afectar eso a su personalidad?**

Mark Simon. Es el motor de su personalidad, porque es un evento traumático. El vínculo que ha firmado con Ares es algo terrorífico, y no solo lo lamenta, sino que, a lo largo del juego, veremos sus tribulaciones y sus esfuerzos por deshacerlo.



Habéis introducido nuevas características en el sistema de combate, como las armas que podemos recoger del suelo o las nuevas técnicas para las ya icónicas Espadas del Caos. ¿Qué incidencia tienen esos cambios en la jugabilidad?

Jason McDonald. Se trataba de ofrecer muchas opciones, más que nunca, sobre todo en el multijugador.

MS. Las armas contextuales implican que el jugador puede personalizar su forma de jugar.

Los enemigos de *God of War* están inspirados en la mitología griega. ¿Qué criaturas nos vamos a encontrar, teniendo en cuenta que se desarrolla antes de que Kratos marche contra el Olimpo?

MS. Las Furias, el Hecatónquiro, el cíclope, una especie de elefante... También es posible que regresen algunos personajes de entregas anteriores.

JM. Lo bueno de *God of War* y de la mitología es que hay muchísimas criaturas. Es un universo muy rico.

¿Qué os ha llevado a incluir modos multijugador en esta "cuarta" entrega?

MS. Hemos introducido el multijugador para que hiciera un papel más amplio que el que hacía el modo de desafíos en los anteriores juegos. La idea era extender durante muchas horas la experiencia de juego, con infinidad de posibilidades: alianzas, creación de personajes... El multijugador es una parte enorme del proyecto, para complementar al modo Historia.

JM. Las armas y los combates son el alma de *God of War*, y queríamos llevarla a otro entorno.

> **"AÚN NO SABEMOS NADA DE PS4. ESTAMOS CENTRADOS EN AMPLIAR EL ONLINE DE ASCENSION"**
> MARK SIMON

¿Qué poderes nos otorga cada uno de los cuatro dioses a los que juramos lealtad en el multijugador?

JM. Hay cuatro dioses: Ares, Zeus, Hades y Poseidón. Cada uno te confiere unas habilidades. Ares tiene mucha fuerza, mientras que Zeus se centra más en las habilidades mágicas, por ejemplo.

MS. Crearte tus propios personajes y alianzas es vital. Hades y Poseidón ofrecen otras opciones. Al ir obteniendo experiencia, cada dios nos irá otorgando habilidades para que nos parezcamos más a ellos.



MARK SIMON, diseñador jefe de Santa Monica Studio.



JASON MCDONALD, diseñador del sistema de combate.

***Ascension* es el techo gráfico de PlayStation 3. ¿Qué novedades habéis introducido respecto a *God of War 3*?**

MS. A simple vista, puede parecer que no hay muchos cambios, pero sí los hay, por ejemplo en la forma en que Kratos usa las armas. A nivel técnico, es una maravilla. El sistema de combinación de animaciones es más fluido, igual que la iluminación.

JM. En el multijugador, hubo que cambiar muchas características, debido a las numerosas posibilidades de personalización.

Ahora que PS4 ya ha sido anunciada, ¿cuál va a ser el siguiente paso de Santa Monica Studio? ¿Una nueva entrega de *God of War* o tal vez una nueva IP?

MS. Necesitamos vacaciones. PS4 es algo fantástico y nos fascina su potencial, pero aún no sabemos qué pasará. De momento, nos vamos a centrar en ampliar los contenidos del multijugador de *Ascension*.

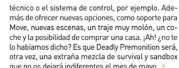




Vuelve el survival más atípico

Deadly Premonition, uo de los juegos más amados y odiados de la actual generación, se da un lavado de cara.

Hemos jugado en exclusiva las primeras horas de Deadly Premonition: The Director´s Cut, una revisión del extraño título que apareció en Xbox 360 y PS3 (en la máquina de Sony no salió de Japón) hace ya 3 años. El juego levantó opiniones encontradas, entrando incluso en el libro Guiness de los récord como juego survival horror con las críticas más dispares de la historia. Eso ya es algo, ¿no? Esta versión trata de subsanar la mayor parte de los errores que dieron pie a las malas críticas, como el apartado técnico o el sistema de control, por ejemplo. Además de ofrecer nuevas opciones, como soporte para Move, nuevas escenas, un traje muy molón, un coche y la posibilidad de comprar una casa. ¡Ah! ¿no te lo habíamos dicho? Es que Deadly Premonition será, otra vez, una extraña mezcla de survival y sandbox que no os dejará indiferentes el mes de mayo.







EL AGENTE DEL FBI Francis York Morgan volverá a visitar el pueblo de Greenvale, pero con mejoras.

LANZAMIENTO GEARS OF WAR JUDGMENT

La presentación del juego tuvo lugar en un espacio de lujo

La espectacular Telefonica Flagship Store de Madrid fue el lugar elegido por Microsoft para presentar el 22 de febrero *Gears of War Judgment* a la prensa y los fans. Allí, cinco de nuestros lectores acudieron a una cita de lo más exclusiva (tras ganar un concurso organizado en nuestra web) para probar el juego antes que nadie y sacar sus propias impresiones. Jim Brown y Waylon Brinck les presentaron el juego.





¿Y qué opinan nuestros lectores después de su primera partida?

LUTFI: *Han mejorado mucho el sistema de control y el sistema de cambio de arma. Es una campaña que me ha dejado con buen sabor de boca.*

RAFAEL: *Lo han hecho más arcade. Hay muchos "checkpoints" y eventos y el control es más parecido al de un Call of Duty.*

ALEJANDRO: *La impresión es bastante buena. Hay más acción, algo que a mí me llama mucho. En mí, ya tienen un comprador.*

FCO. JAVIER: *Es bastante más dinámico que los otros. Se ve que va a ser más rejugable, gracias a las opciones de personalización.*

RAÚL: *En cuanto a jugabilidad, sigue una línea muy similar a la de los demás. Se mantiene igual en gráficos.*

Los mandamases de la CGO se someten a su último interrogatorio

Jim Brown y Waylon Brinck, dos de los responsables de Gears of War Judgment, nos cuentan los entresijos del último gran título exclusivo de Xbox 360.



WAYLON BRINCK, director artístico de People Can Fly, y **JIM BROWN**, jefe de diseño de Epic Games, se pasaron por Madrid y pudimos entrevistarlos.

Cliff Bleszinski ha sido el padre de la saga *Gears of War*, pero ya no forma parte de Epic Games. ¿Cómo ha sido el proceso de hacer una nueva entrega sin él?

Jim Brown: Yo no lo calificaría como el padre. Estaba cuando se fraguó la saga y, desde luego, parte de su ADN está en el proyecto. De hecho, estuvo presente durante los primeros pasos del desarrollo de *Judgment*, pero contamos con un equipo muy talentoso y que tiene ideas frescas.

El modo Campaña está planteado como un juicio donde el cuarteto protagonista rememora los motivos que le llevaron a desobedecer las órdenes. Teniendo en cuenta que es una precuela, ¿cómo habéis enfocado el desarrollo?

JB: Es una de las mejores historias de la saga, porque te da pie a hacer cosas por ti mismo. Sí, juegas como Baird y Cole, y sabes que van a sobrevivir porque salen en la trilogía original, pero hemos adoptado nuevas mecánicas, como el "Smart Spawn System" y los testimonios desclasificados. Eso da lugar a diferentes experiencias cada vez que juegas, distintas incluso a las de tus amigos.

Una característica de la saga es su dificultad, especialmente si se juega en Locura. ¿Son el "Smart Spawn System" y las misiones desclasificadas una forma de hacerlo incluso más difícil?

JB: Es interesante, porque una de nuestras prioridades siempre es lograr que los juegos sean accesibles. Por ejemplo, recibimos opiniones de fans de *Gears of War 3* que decían que la dificultad de ciertas zonas era frustrante. Así, en cierta medida, el "Smart Spawn System", además de aportar variedad, ayuda a evitar que te atasques en un punto determinado. Hemos introducido elementos que mitigan un poco esa dificultad, pero, al mismo tiempo, queríamos mantener esa sensación de potencia e intensidad.

> **"JUGDMENT ES EL JUEGO MÁS PULIDO Y AVANZADO QUE EPIC HA HECHO HASTA LA FECHA"**
> WAYLON BRINCK

Durante la campaña, tendremos que abordar una escena de invasión y defensa ambientada en una playa en Punto Ónice. ¿Os habéis inspirado en el Desembarco de Normandía para el planteamiento?

Waylon Brinck: Se parece bastante (risas). Queríamos mostrar a los jugadores esa isla, donde la CGO guarda su armamento. Halvo Bay, por ejemplo, está inspirada en San Francisco: es un centro que rebosa cultura, pero al mismo tiempo es un centro militar. Punto Ónice, por su parte, es como una especie de isla al estilo de Alcatraz. Un asalto en la playa era la forma más natural de plantear el abordaje de la isla.

Habéis introducido muchos cambios en el multijugador competitivo para hacerlo más ágil y dinámico, tales como el "respawn" inmediato, el modo Todos contra todos, nuevas armas... ¿Es una forma de hacer frente a shooters como *Call of Duty*?

JB: No. Una de nuestras metas era que cada persona pudiera jugar a su manera. El control le seguirá siendo muy familiar a la gente y la cooperación volverá a ser fundamental, sobre todo en el modo Invasión.

Con la nueva generación y el motor Unreal 4 a punto de llegar, ¿qué provecho le habéis sacado al Unreal Engine 3, tras tantos años trabajando con él?

WB: *Gears of War Judgment* es el juego más avanzado, pulido y optimizado que ha hecho Epic Games hasta la fecha. Hemos introducido nuevas características para que haya más enemigos y efectos de partículas en pantalla, o para que los entornos luzcan más detallados. La paleta de colores también es mucho más rica y dinámica. A medida que desarrollamos juegos, vamos llevando nuestro motor gráfico a un nuevo nivel.

Head shot



por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Otro rival, la misma guerra

El género más importante de esta generación (tanto en ventas, como en evolución técnica) ha sido el "shooter" en primera persona. Todas las compañías, con mayor o menor fortuna, han tratado de llevarse un trozo de este pastel, hecho de pólvora y plomo.

Y la verdad es que los resultados han sido muy positivos: *Call of Duty, Battlefield, Halo*... son la punta de un iceberg de títulos rentables, aunque no tan pulidos.



BATTLEFIELD 4 podría llegar el 26 de marzo, según una invitación de EA.

La cuestión es que muchos claman por el agotamiento de este género, o al menos por un relevo de los principales jugadores. Después de "suspender" *Medal of Honor*, parece que **Electronic Arts** apostará muy fuerte por *Battlefield 4* (todo indica que será presentado el 26 de marzo).

Por otro lado **Respawn Entertainment**, la empresa fundada por los ex-Infinity Ward, West y Zampella, va a presentar su primer título en el E3 (por cierto, Jason West ha dejado la compañía) y todo apunta a que competirá con *Destiny*, el mega proyecto de ciencia ficción de **Activision** y **Bungie**.

Tampoco podemos dejar de lado los rumores de un *Homefront 2* desarrollado por **Crytek**, y para calentar aún más el campo de batalla, hace una semana recibí una llamada, en la que me insinuaban la presentación de una nueva entrega de un "shooter" bélico muy popular que...



EL PERSONAJE DEL MES

Luigi, el hermano cobardica de Mario

Ante la llegada de Luigi's Mansion 2 a 3DS nos ha dado por repasar la trayectoria de este fontanero, que siempre ha vivido a la sombra de su hermano. Pero este año, eso va a cambiar.

Es larguirucho, "cagueta" y extremadamente patoso. No parece el prototipo de héroe, ¿verdad? Sin embargo, Luigi se ha ganado el mérito de ser uno de los personajes más queridos del mundo de los videojuegos. Desde que apareciera como *sidekick* de Mario a comienzos de los 80 (al principio tenían el mismo aspecto y solo cambiaba su paleta de colores), ha permanecido en un discreto segundo plano, apoyando a su hermano cuando se metía en un lío.

Con el tiempo, se fue asentando su relación amorosa "sin confirmar" con la princesa Daisy e incluso tuvo un némesis: el malhumorado Waluigi. En el discreto *Mario is Missing!* tuvo su primer papel protagonista, aunque *Luigi's Mansion* fue su primera aventura "en condiciones". Finalmente, la saga de rol *Mario & Luigi* lo ha presentado como un personaje noblote, algo amanerado y, sobre todo, como el eterno segundón. Los personajes se refieren a él como "el que va con Mario", ¡pero eso va a cambiar!

SIEMPRE SE LE HA PRESENTADO COMO EL ETERNO SEGUNDÓN

La llegada de *Luigi's Mansion 2* volverá a ponerlo en el punto de mira y además Nintendo quiere que sea parte importante de próximos juegos que están por llegar, como *Mario & Luigi: Dream Team (3DS)*. ¿Se convertirá 2013 en el año de Luigi, tal y como quiere la compañía? Si le toca dar un discurso al respecto, esperemos que no le dé por tartamudear como hace siempre.

Los hitos de Luigi

- Su **primera aparición** tuvo lugar en 1983, con el videojuego de recreativas ***Mario Bros***.
- Ha sido el **protagonista** absoluto de **3 juegos** y ha aparecido como secundario en unos 90 títulos.
- **5 actores** han prestado su voz y aspecto a Luigi a lo largo de su vida. El más conocido: Charles Martinet.

Breves



SE VA A ESCRIBIR UN CRIMEN

Y lo peor de todo es que... ¡va a ser el nuestro! Efectivamente, porque os estamos hablando de **Murdered: Soul Suspect**, una nueva aventura que Square Enix ha anunciado recientemente y que seguro que os interesará si sois amantes de las historias de misterio e investigación. El juego, que saldrá en 2014 para PS3, Xbox 360 y PC, nos pondrá a buscar pistas para resolver el caso que os planteábamos al principio. Como os podéis imaginar, un aura sobrenatural rodea el planteamiento. Solo nos queda esperar a que nos lo enseñen cuanto antes.



Wii U ESPERA A LEGO BATMAN 2

Los fans de los juegos de LEGO recibirán alborozados el anuncio de que **LEGO Batman 2: DC Super Heroes** llegará a Wii U la próxima primavera. El juego, que hace unos meses tuvo versiones para todos los formatos, nos da la posibilidad de vestir el bat-traje para explorar una versión de Gotham City construida con bloques de LEGO. Su adaptación para la consola de Nintendo nos permitirá usar el Gamepad para consultar un mapa interactivo de la ciudad, elegir personaje para crear un equipo de héroes o incluso jugar con un amigo a doble pantalla con la tele.



EL 27 DE MARZO LLEGA Wii MINI

Wii Mini, la versión reducida de la consola de Nintendo por fin llega también a España el 27 de marzo. Como veis en estas imágenes, los cambios no solo afectan al tamaño, sino también al propio diseño: es de color negro mate con los laterales en rojo, e incluye un Wii Remote plus y un Nunchako. ¿Y el precio también ha encogido? Pues sí, porque puede ser vuestra por unos 110 euros. Coincidiendo con su lanzamiento, Nintendo ha anunciado la incorporación a la gama Selects de ***Mario Party 8, Wii Sports Resort, Mario Power Tennis*** y ***Super Paper Mario***.





LA VUELTA AL OESTE DE CALL OF JUAREZ

¿Os suena la saga *Call of Juarez*? Aunque *The Cartel*, su última entrega, estuvo ambientada en nuestros días, en su día nació como un shooter que se desarrollaba en el salvaje oeste. Pues bien, pronto estará de vuelta con ***Call of Juarez Gunslinger***, un nuevo capítulo descargable para PS3, Xbox 360 y PC que nos pondrá en la piel de un pistolero enfrentado a los forajidos más famosos.



LA LUCHA LIBRE TIENE FUTURO

Este ¿deporte? va a seguir dando que hablar en el mundo videojueguil gracias al acuerdo entre 2K y WWE, que nos garantiza nuevas entregas en los próximos años. De entrada, el próximo otoño tendremos **WWE 14**.



¿IRÁS A LA NUEVA EDICIÓN DE IDÉAME?

El próximo 13 y 14 de abril se celebrará en Madrid una nueva edición de este encuentro auspiciado por Nintendo y la Universidad Complutense. El lema de este año es "Videojuegos de autor: si tienes una idea, tienes un empleo".



por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

ねえ、今日は
何して遊ぼっか？

■ PS3 ■ Rol ■ Square-Enix ■ Lanzamiento: Marzo (Japón) Otoño (Europa)

ROL MÁGICO Y EN ALTA DEFINICIÓN

KINGDOM HEARTS 1.5 HD

La espera por *Kingdom Hearts III* se hará más llevadera con esta recopilación en HD, que incluirá dos juegos inéditos en Europa.

■ **EL DÉCIMO ANIVERSARIO DE KINGDOM HEARTS** se celebró el año pasado con dos anuncios: *Dream Drop Distance*, una entrega completamente nueva para 3DS y este *1.5 HD Remix*, que recupera las primeras entregas de la saga para PS3 en alta definición. En total, son dos juegos y una película (en un mismo disco) que no se habían lanzado antes en Europa.

La versión *Final Mix* del primer *Kingdom Hearts* (que se lanzó en Japón en 2002) está basada en el juego occidental, pero con nuevos extras, como la inclusión de enemigos de la talla de Sephirot o Xenmas, nuevas armas y un final extra, Another Side Another Story.

El segundo juego de esta recopilación, *RE: Chain of Memories*, es la versión HD de un juego de PlayStation 2, que a su vez, era adaptación de Game Boy Advance. Lo más llamativo eran sus secuencias de combate con cartas.

➔ **EL BLU-RAY SE COMPLETA** con una tercera historia: el juego 358/2 Days, que apareció en Nintendo DS en 2009, y que narra la historia del diario de Roxas. Es decir, los hechos que transcurren entre *Re: Chain of Memories* y *Kingdom Hearts II*. Pero no podremos jugarlo, sino que se ha dividido en episodios (alrededor de tres horas) para que lo veamos como si se tratase de una película. Lo que se conserva es toda la magia de los personajes de los universos Disney y *Final Fantasy*.





LOS GRÁFICOS EN HD no acusan el paso del tiempo. *KH* sigue siendo colorido e impactante.

HAY UNA CARTA PARA TI

EL SEGUNDO JUEGO QUE INCLUYE ESTÁ RECOPILACIÓN es la versión remasterizada de *Re: Chain of Memories*, que a su vez es la adaptación para consola de sobremesa del cartucho de 2005 para GBA. La particularidad de este juego es que sustituía los combates "tradicionales" por enfrentamientos de cartas, por turnos. El juego se desarrolla entre los hechos de *Kingdom Hearts* y los de su secuela.







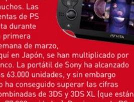


LOS PERSONAJES DISNEY y los héroes de *Final Fantasy* ayudan a Sora en su lucha contra los sincorazón.



¡Hola, amigos!

Este mes traigo una noticia que sorprenderá a muchos. Las ventas de PS Vita durante la primera semana de marzo, aquí en Japón, se han multiplicado por cinco. La portátil de Sony ha alcanzado las 63.000 unidades, y sin embargo no ha conseguido superar las cifras combinadas de 3DS y 3DS XL (que están en 77.000 unidades). Dos juegos de PS Vita, *Senran Kagura Shinovi Versus: Otome Shoujotachi no Shoumei* y *Phantasy Star Online 2: Special Package* se han colado entre los 10 más vendidos.



Según una encuesta realizada por la revista Famitsu, el juego más esperado por los japoneses es... *Monster Hunter 4*, para Nintendo 3DS. El primer juego que no pertenece a la consola de Nintendo es *Lightning Returns Final Fantasy XIII*, para PS3, mientras que en noveno lugar tenemos *Soul Sacrifice* para PS Vita. El primer juego de Wii U que entra en la lista (en un honroso puesto 14) es *Pikmin 3*. Según esta encuesta, no hay ningún juego para Xbox 360 entre los 20 más esperados de Japón, lo que demuestra que este mercado todavía se le sigue atragantando a Microsoft.



Y siguiendo con desarrollos para 3DS, Masahiro Sakurai, el productor de *Smash Bros*, ha confesado que sufre una afección muscular que está afectando a su trabajo, y que ha provocado varios retrasos en el juego. No obstante, el propio Sakurai se ha apresurado en tranquilizar a los fans a ▸▸

aquíTokio

ÚLTIMA HORA

través de su cuenta de Twitter. Las versiones de 3DS y Wii U siguen en marcha, y tendremos noticias de ambos juegos durante los próximos meses.

➔Hideo Kojima no descansa. Ya ha anticipado que hará una nueva demostración de *Metal Gear Solid Ground Zeroes* durante la próxima GDC, en San Francisco, a finales del mes de marzo.



Y para premiar a los aficionados, Konami ha publicado un DLC gratuito con 30 niveles VR adicionales para *Metal Gear Solid Revengeance*. Esta oferta durará apenas un mes, y después el contenido descargable volverá a ser de pago.

➔Y ahora un guiño para los otakus, porque Bandai-Namco ya ha comenzado la promoción televisiva de *Kamen Rider Battride* para PS3, que saldrá el 23 de mayo por estas tierras. El juego está basado en una mítica serie de televisión japonesa, del estilo de Ultraman.



➔Para acabar, un sueño hecho realidad. Yu Suzuki, el creador de *Hang On*, *Ferrari F355 Challenge* o *Shenmue*, ha comentado que está barajando la posibilidad de financiar *Shenmue III* a través de crowdfunding. La historia también podría continuar como un anime o un manga. Cruzamos los dedos para que así sea, y no nos quedemos sin saber qué le pasó a Ryo Hazuki. ¡Hasta el mes que viene, amigos!

El blog de kagotani

Adaptándose a las redes sociales

En los negocios, y en cualquier cosa en general, resulta muy difícil mantenerse siempre en la cumbre. Especialmente cuando la situación se prolonga durante años, y cualquier decisión puede tener grandes consecuencias. Los videojuegos atraviesan un momento parecido, y se está poniendo a prueba cada máquina, cada compañía y cada juego.



El mundo de la televisión sufrió una situación similar hace años, con la llegada de Internet. La gente pasaba menos tiempo frente a la TV, y se dejaron de percibir muchos ingresos, mientras que el componente social de la red se imponía. Hoy en día, muchos shows utilizan vídeos de Youtube, lo que abarata los costes de producción

En el terreno de los videojuegos, las redes sociales son un asunto difícil de tratar. Cuanto más tiempo pasamos en Facebook, menos tiempo estamos jugando, y además, no nos conectamos desde la consola. En Japón el método favorito para conectarse son los teléfonos móviles.

« NINTENDO HA CREADO UNA RED SOCIAL DE VIDEOJUEGOS CON 3DS Y Wii U SE SUSTENTA CON EL MISMO SISTEMA »

Las revistas de videojuegos también se encuentran en una situación delicada: un fuego cruzado. Por un lado Internet, por otro los ebooks y finalmente, los móviles (como sustituto de las consolas tradicionales). Casi todos los juegos de móvil son gratuitos y se basan en microtransacciones. La gente hace largas colas en las ferias para conseguir items exclusivos. De modo que ahora muchas revistas incluyen códigos de descarga, que contienen estos mismos objetos. Las ventas de estas revistas han subido, pero es por los códigos, en lugar de por el contenido.

¿Cómo tratar con estos cambios? Nintendo ha sido el primer ejemplo de crear una red social específica para videojuegos con 3DS. Parece que Wii U se sustenta sobre este mismo sistema, y Sony y Microsoft aún tienen que darnos detalles de sus respectivas redes. Pero van a tener las cosas mucho más difíciles cuando compitan con Apple, Valve u Origin, que también quieren sacar tajada de nuestro tiempo frente al televisor. Con tanta competencia, pronto estaremos deseando que un sistema se imponga sobre los demás, para no tener que cambiar de máquina si queremos estar conectados con nuestros amigos.

Tu revista de Los Sims™3 en digital

¡DESCARGA GRATUITA!



La revista digital y gratuita, donde el Universo Sims cobra vida más allá de la experiencia en papel. Incluye elementos multimedia para convertir la lectura en una experiencia tan apasionante como **el Universo Sims: vídeos, galerías, animaciones...**

Los fans podrán encontrar las **noticias** del Universo Sims más jugosas, los **trucos y estrategias** para el juego y sus **expansiones**, prácticos tutoriales que les llevarán **paso a paso** por la creación de casas, personajes, objetos, ropa... y un espacio donde ellos mismos son los protagonistas, **compartiendo sus creaciones**, solucionando los desafíos planteados... **¡mil formas de que cualquier jugador pueda ir más allá con el juego y sus personajes!**

Con elementos multimedia:
Vídeos
Galerías de fotos
Animaciones

- Actualidad
- Estrategias
- Reportajes
- BricoSims
- Comunidad
- Avances

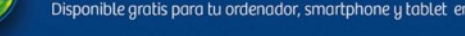
¡Ni tú ni tus Sims os la podéis perder!

Más información en:

store.axelspringer.es/videojuegos/revistas-videojuegos/edicion-digital-los-sims















TODO SOBRE ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

ABRAZA EL MODO DE VIDA PIRATA

■ PS3-360-Wii U-PC-PS4 ■ UBISOFT ■ 1 DE NOVIEMBRE (SIN FECHA EN PS4)

Tras vivir la revolución americana junto a Connor, Ubisoft ha querido pasar al siguiente estadio de la saga Assassin's Creed. Pero esta vez no seguiremos avanzando por la historia de la Humanidad, sino que retrocederemos unos años para conocer a Edward, la fusión perfecta entre la secta de los asesinos y los piratas.

LAS ZONAS A PIE nos volverán a poner frente a patrullas de soldados y zonas de escalada. Al igual que su nieto Connor, el protagonista será tan diestro trepando como atacando.

NUEVO ENTORNO Y NUEVO HÉROE. Edward Kenway tendrá un aspecto mucho más amenazador que otros asesinos y parece que se especializará en las armas dobles.

Encontrar a un personaje que conecte con los jugadores no es fácil. Aunque *Assassin's Creed III* fue un juego muy satisfactorio, los jugadores no se sintieron identificados con Connor, su protagonista. ¿La sombra de Ezio era demasiado alargada? Quizás por eso, en Ubi han dado una vuelta de tuerca para cambiar el héroe y el planteamiento de su siguiente entrega.

Pero hay algo diferente. Hasta ahora cada nuevo *Assassin's* avanzaba en paralelo por la historia de Desmond y de la Humanidad: las Cruzadas, el Renacimiento, la guerra de independencia... Parecía que el siguiente juego se situaría en un punto más reciente. ¿La Revolución Francesa? ¿La 1ª Guerra Mundial? No, contra todo pronóstico se va a dar marcha atrás: de 1756 iremos a 1715, la era de esplendor de la piratería.

EL ABUELO DE CONNOR SERÁ MUCHO MÁS FIERO, VIOLENTO Y EGOISTA QUE OTROS ASSASSINS

→ **EL NUEVO HÉROE,** en realidad, no es tan nuevo. Se trata de Edward Kenway, el pirata abuelo de Connor que ya se mencionaba de pasada en *Assassin's Creed III.* A diferencia del mohawk, Edward tiene poco de noble. Las normas no van con él y parece dispuesto a lo que sea con tal de satisfacer sus ansias de aventura y fortuna. Es fiero, violento y egoísta. ¿Cómo casará ese carácter con la templanza necesaria en la secta de los asesinos? Aún no lo sabemos, ni tampoco se ha desvelado quién será su mentor. En Ubi nos aseguran que, aunque Edward será un marinero consumado desde el comienzo, pronto se verá obligado a tomar parte en la lucha entre asesinos y templarios, lo que lo colocará entre la espada y la pared.

→ **ASÍ, TENEMOS UN ENTORNO** tan sugerente como el de los piratas y un protagonista mucho ▸▸





LA FAMILIA DE UN ASESINO





CAROLINE SCOTT



EDWARD KENWAY



TESSA STEPHENSON OAKLEY



JENNY KENWAY



HAYTHAM KENWAY



ZIIO



CONNOR



DESMOND MILES

Aunque haya un "IV" en el título, el protagonista de este juego tiene mucho que ver con el del "III". Edward fue padre de Haytham (ya que este juego llegará hasta 1725, no nos extrañaría que acabara con su nacimiento) y abuelo de Connor, pero su línea familiar es bastante amplia. Como se mostró en la novela Assassin's Creed Forsaken, Edward se casó en primer lugar con Caroline Scott, con la que tuvo una hija, Jenny. Al entregarse a la vida pirata abandonó a Caroline, pero más tarde se emparejó con Tessa Stephenson-Oakley, con la que tuvo a Haytham. Sigue sin estar claro cómo descendía la línea familiar hasta Connor y si Edward fue descendiente de Ezio o de Altaïr. Lo único confirmado por Ubisoft hasta ahora es que Ezio no era descendiente de Altaïr (por tanto, sus líneas familiares coincidieron en algún punto entre la descendencia de Ezio y el nacimiento de Desmond), pero no se conoce la conexión entre Edward-Haytham-Connor y las líneas de estos asesinos. ¿Lo sabremos alguna vez?

A BORDO DEL JACKDAW

Aunque el Aquila tuvo su importancia en el desarrollo de *ACIII*, no se podrá comparar al peso del Jackdaw, que, en palabras de los desarrolladores de Ubi, será algo así como el segundo héroe del juego. Será muy necesario mejorar las prestaciones del barco (un aspecto que era meramente anecdótico en *ACIII*) para ganar acceso a nuevas áreas y permitir que Edward también mejore. Así, asesino y nave mantendrán una cierta relación simbiótica. Por otra parte, la navegación será más realista, gracias a un tratamiento más natural de las olas o el viento, que afectarán enormemente a nuestra trayectoria y velocidad. Lo mismo sucederá aquí con el sistema de disparo, que tendrá más en cuenta la trayectoria de los cañonazos.





LOS ABORDAJES serán más espectaculares y "flexibles" en su ejecución que en el juego anterior. Mucho nos tememos que al ejército español le va a tocar sufrir en esas misiones...

más "echao palante" que el anterior. El problema de Connor estuvo en que su historia tardaba demasiado en arrancar y él sólo se "soltaba la melena" en las últimas misiones. No será el caso de Edward. Se nota que en Ubi quieren volver a dar con un personaje icónico y sólido, como lo fue Ezio. Además, Edward tendrá un pasado como soldado del ejército británico, lo que le ha otorgado mucha destreza en combate. Para colmo, será un hábil escalador y un maestro del ataque por sorpresa: podrá esconderse en las casas, provocar a piratas borrachos para que ataquen a los enemigos... A la hora de pelear, será capaz de usar dos espadas a la vez o pistolas con varios cañones. ¿Lograremos al fin peleas fluidas e intensas?

ENTRE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS volverá a haber figuras conocidas. Dado que la acción se desarrollará en el área del mar Caribe, no es de extrañar que uno de estos "invitados especiales" vaya a ser Barbanegra, posiblemente el pirata más conocido de la Historia. Se desarrollará algún tipo de relación entre Edward y él. ¿Se aliarán frente a Benjamin Hornigold, que primero fue pirata y después se dedicó a perseguir a estos para el gobernador de las Bahamas? Todo son especulaciones, pero el primer tráiler ya muestra cómo el propio Barbanegra respeta e incluso teme a Kenway. Lo que sí se sabe es que, lógicamente, tocará combatir contra el ejército español (la guerra entre nuestro país e Inglaterra era encarnizada) y contra piratas rivales. Los templarios, por su parte, están buscando un lugar misterioso que les proporcionará un gran poder. ¡Pero ahí estarán los asesinos para impedirlo!

LA MECÁNICA DE JUEGO también quiere apostar por pilares firmes. Casi todos estamos de acuerdo en que una de las innovaciones más divertidas

UBISOFT QUIERE OFRECER DE NUEVO UN HÉROE ICÓNICO A SUS SEGUIDORES

LA EXPLORACIÓN SUBMARINA es una novedad que viene al juego como anillo al dedo. Aún no sabemos cómo se gestionarán esas misiones. Tendremos un medidor de oxígeno, ¿no?

LA VERDADERA HISTORIA DEL CARIBE

Adoptemos el papel de Shaun por un momento e indaguemos en el contexto de este juego. ¿Cómo fueron los piratas en realidad? ¿Cuáles eran sus motivaciones y sus métodos de "trabajo"? Como supondréis, hay una mezcla de realidad y leyenda en todo esto...



BARBANEGRA tendrá un aspecto muy similar al de las ilustraciones de la época.

EDAD DE ORO DE LA PIRATERÍA

Cuando en 1713 se firmó el tratado de Utrecht, las distintas naciones europeas que estaban en guerra entraron en período de paz y dejaron de necesitar militares. Muchos de estos decidieron ganarse la vida como piratas, asaltando galeones españoles. En 1715, un atestado convoy se hundió en la zona del Caribe, lo que produjo una fiebre del oro que atrajo a Corsarios de todo el globo. Comenzó así la Edad de Oro de la piratería, en la que emergieron figuras como la de Edward Teach "Barbanegra", uno de los conocidos azotes del mar. Otros piratas confirmados para el juego, como Benjamin Hornigold (superior de Barbanegra), Charles Vane, Calicó Jack o Bartholomew Roberts también existieron realmente. El juego buscará reproducir la práctica común de hundir galeones o "rapiñar" los que ya estaban varados, una práctica muy común en la época. Pero ojo, los piratas no eran unos salvajes, se acogían a un código de conducta que ellos mismos diseñaron. Algunos, como Charles Vane, no lo respetaban.

ÁREAS CLAVE

En el juego podremos recorrer 50 localizaciones diferentes, aunque habrá tres ciudades fundamentales para explorar: La Habana, Nasáu y Kingston. En el siglo XVIII, se trataba de verdaderos centros neurálgicos entre el viejo y el nuevo continente, que vivieron el progresivo declive del imperio español y el intento pirata de crear una nación propia. Por lo que han comentado los desarrolladores, el 40% de las misiones serán en el propio Mar Caribe, donde podremos navegar con más libertad que en *Assassin's Creed III*.

KINGSTON

La capital de Jamaica fue un importante centro de comercio en la época. Aún no se ha mostrado en el juego.

NASÁU

Los piratas establecieron su capital allí. Se convirtió en un reducto de libertad: la raza y el sexo no eran tan relevantes aquí.



LA HABANA

La ciudad más importante de Cuba ocupará gran parte de la aventura. Era una de las urbes más grandes de América en esa época.



MAR CARIBE

Por sus cálidas aguas circularon cantidades ingentes de barcos llenos de riquezas. Era un punto clave en la ruta comercial entre Europa y las Indias Occidentales.

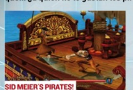
LA CAZA DE BALLENAS será una atractiva novedad, que ha traído algo de polémica. La defensora de animales PETA ha mostrado su disconformidad con estos retos. Sobre cortar ficticiamente el pescuezo de soldados no dicen nada...

de *ACIII* fueron las misiones de navegación. Esa faceta se verá corregida y aumentada: no solo tendremos un control más fluido, sino que además podremos navegar en busca de lugares y "presas" nuevos. A ello contribuirá el nuevo Horizon System: cuando estemos navegando, podremos sacar el catalejo para buscar objetivos. Este sistema, un generador dinámico de misiones, permitirá que siempre haya un par de retos a la vista (y se adapten a nuestras habilidades de cada momento), los cuales pueden consistir en cazar ballenas, rescatar a algún aliado o abordar un barco rival. Por cierto, la mecánica de abordaje también se verá muy modificada. En *ACIII* era puramente argumental, pero ahora podremos decidir cuándo saltar al barco rival, para que nuestros compañeros nos sigan automáticamente. Una vez dentro, podremos trepar y correr por la cubierta hasta saquear nuestro botín. En alta mar habrá otra novedad: por primera vez, podremos bucear y explorar las profundidades marinas para buscar tesoros hundidos. Todo esto supondrá el 40% del

LA NAVEGACIÓN TENDRÁ MUCHO MÁS PROTAGONISMO QUE EN LA ENTREGA ANTERIOR

LA VIDA DEL PIRATA ES LA VIDA MEJOR

Sin duda, uno de los grandes atractivos que pueda tener este juego son las dos tibias y la calavera. Y es que... ¿a quién no le gustan los piratas? Lógicamente, ha habido muchos otros juegos con esa temática.



SID MEIER'S PIRATES!

En 2004 hubo un remake del juego de 1987. Podíamos navegar y superar minijuegos: duelos, cañonazos, planear estrategias...



THE LEGEND OF BLACK KAT

La prota es Katarina de Leon, una corsaria que navega en busca del asesino de su padre. El juego salió en PS2 y Xbox y no era gran cosa.



SKIES OF ARCADIA

El RPG de Dreamcast nos ponía en la piel de Vyse, un noble pirata que surcaba... ¡los cielos! Una buena mezcla de lo clásico y lo futurista.





LA FIEREZA DE EDWARD al combatir será la más alta de la saga. Así, por ejemplo, será el primer capítulo en el que podremos usar dos pistolas a la vez. ¡Eso nos ha congratulado!

juego, pero en el 60% restante podremos hacer parkour por la jungla, visitar pueblos...

→ ¿Y QUÉ HAY DE DESMOND? En esta ocasión no podremos jugar con él, aunque sí se hará referencia a sus actos. La pregunta es... ¿a través de la memoria genética de quién "recordaremos" a Edward? Parece que Ubi nos tiene guardadas sorpresas. Por otro lado, también han dejado caer la idea de que nosotros mismos nos relacionaremos con Abstergo y podremos reencontrarnos con viejos conocidos de la saga. ¿Qué significará eso?

→ A PESAR DE ESTAS MEJORAS, hay muchos usuarios que tienen serias dudas sobre si este juego merecerá la pena. La práctica de lanzar un juego cada año (y siempre con bastantes bugs), hace que los usuarios muestren su desconfianza. Por otro lado, el periodo histórico elegido parece algo más "intrascendente" para la Humanidad que los que se vieron en juegos previos. ¿Se ha improvisado esta entrega y se ha forzado que lleve el "IV" en el título para tener un buen puente hacia la nueva generación de consolas? La versión PS4 ya está confirmada y es casi seguro que habrá otra para la sucesora de 360. Hay bastantes argumentos en contra del juego, pero también es cierto que el nuevo protagonista parece contundente, que el "cliffhanger" de *ACIII* dejó la acción en un punto interesante... y que ser pirata mola, demonios. Pronto veremos si la aventura llega a buen puerto. HC

ZELDA: WIND WAKER

Este juego tan marinero tenía un tramo en el que apoyábamos a la tripulación de Tetra, una descarada pirata... Con gran potencial oculto.

MONKEY ISLAND

La obra maestra de Ron Gilbert presentaba a Guybrush, un chaval que quería ser pirata. En su empeño se topó con la magia vudú, piratas fantasma y los diálogos más brillantes del caribe.



TODO SOBRE EL ANUNCIO DE PLAYSTATION 4

SONY NOS ACERCA

El 20 de febrero asistimos al pistoletazo de salida de la nueva generación de consolas (con permiso de Wii U). Ahora os damos todas las claves para entender como ve Sony el futuro de los videojuegos.

A PESAR DE LAS FILTRACIONES que se habían producido en los días previos, la expectación en el auditorio donde se celebró el PlayStation Meeting era máxima cuando Andrew House, presidente de Sony Computer Entertainment, salió al escenario para presentar PS4 oficialmente. La confirmación de su existencia dio paso a una explicación más en profundidad de sus características técnicas a cargo de Mark Cerny, responsable de la arquitectura de la máquina.

EL TRABAJO CODO CON CODO CON LOS DESARROLLADORES fue el principal concepto que quiso dejar claro. Sony ha recabado la opinión de sus estudios para ofrecerles una consola que se ajuste a sus necesidades. El objetivo es que la labor de programación sea más accesible, y por eso la arquitectura de PS4 va a ser más similar a la de un PC, con la que los creadores están más familiarizados. ¿Qué hay de la potencia? Fue la propia Sony quien definió a su nueva consola como un "super charged PC", y lo que se vio cuando un poco más tarde mostraron los primeros juegos confirmó que, al menos de inicio, el rendimiento técnico será similar al que pueden ofrecer los ordenadores de alta gama de hoy en día.

EL COMPONENTE SOCIAL, cuya presentación corrió a cargo de Dave Perry (presidente de Gaikai), es el otro gran eje sobre el que pivotará la nueva consola de Sony. La posibilidad de compartir con otros jugadores, ya sea pulsando el botón Share del Dual Shock 4 para subir a la red vídeos de nuestras partidas o, por ejemplo, usando una segunda pantalla (PS Vita, móvil, tablet) para ampliar la experiencia de juego, abre un camino por el que la compañía cree que se adentrará el futuro de los videojuegos.

Son las claves de un evento que aclaró muchas cosas, pero también dejó incógnitas abiertas: el diseño de la máquina, su precio o si también llegará a España esta Navidad.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Procesador principal**
  - CPU: x86-64 AMD "Jaguar" de 8 núcleos
  - GPU: Motor gráfico de 1.84 TFLOPS basado en la próxima generación de AMD Radeon.
- **8GB de memoria GDDR5**
- **Disco duro integrado**
- **Disco óptico**
  - BD 6xCAV
  - DVD 8xCAV
- **Comunicaciones**
  - Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)
  - IEE 802.11 b/g/n
  - Bluetooth 2.1 (EDR)
- **Puertos de salida**
  - HDMI
  - AV analógico
  - Óptico digital

PS4™

EL FUTURO

EL DUAL SHOCK 4

A falta de mostrar la forma de la consola, el mando se convirtió en uno de los protagonistas del evento. El diseño se aleja de lo visto en el Dual Shock (que llevaba utilizándose desde 1997) pero conserva alguna de sus señas de identidad, como los dos sticks analógicos, la cruceta digital, la configuración de los botones y el botón PS. La principal novedad es la presencia de un panel táctil en el frontal (que recuerda al panel trasero de PS Vita) y cuyas funciones aún no se han especificado.
Por primera vez en una consola de la familia PlayStation, los botones start y select desaparecen, y sus funciones quedan delegadas a un botón de opciones, en la parte superior derecha. Otra novedad es la incorporación del botón "share", para compartir el contenido con nuestra comunidad de amigos.
El mando de control funciona en conjunto con una cámara, similar a Kinect, que es capaz de reconocer su posición en el espacio, la profundidad del lugar en que estamos jugando y que además incorpora varios micrófonos ambientales, para conseguir un sonido más limpio. Esta barra sensora es compatible con los mandos actuales de PS Move.

EL BOTÓN SHARE nos permite compartir pantallas y vídeos de nuestros juegos de forma instantánea, con nuestros amigos de la red. De este modo cualquier título se transforma en una experiencia social. Podemos colgar vídeos grabados o transmitir en tiempo real.





EL MANDO TENDRÁ DETECCIÓN DE MOVIMIENTOS a través de un sensor de 6 ejes de alta sensibilidad. Sin embargo, Sony no ha hizo demasiado hincapié en estas funciones durante la presentación.

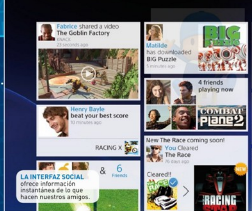
EN EL FRONTAL DEL NUEVO DUAL SHOCK se aprecia el cambio en el diseño de los gatillos L2 y R2, mucho más ergonómico y la luz frontal, que cambia según el jugador. También observamos el panel táctil desde un ángulo diferente.

ASPECTO SOCIAL

La red tiene un papel fundamental en el enfoque social de PS4. La nueva consola está construida alrededor de una comunidad de jugadores, con los que nos mantenemos en contacto en todo momento (podemos grabar nuestras partidas y enviárselas, comunicarnos con ellos para pedirles ayuda o incluso mostrarles nuestro juego por streaming, en directo).

Sony también ha adelantado la posibilidad de jugar con PS Vita a los juegos de PS4 de forma remota, o disfrutar de los títulos de las consolas anteriores a través del servicio Gaikai (juego por streaming, sin necesidad de descarga) que ya está integrado en la consola. Finalmente, una de las funciones que más nos ha sorprendido es la capacidad de la consola de interpretar nuestros gustos y aficiones, y sugerirnos compras y descargas personalizadas.

Por supuesto, la máquina también contará con un sistema de vídeo y descarga de música, similar a lo que existe actualmente en PlayStation Network, para PS3.



LA INTERFAZ SOCIAL ofrece información instantánea de lo que hacen nuestros amigos.



PODREMOS COMPARTIR partidas con nuestros amigos, por streaming, en tiempo real.



"Estamos creando la red de juegos más poderosa y rápida del mundo"

DAVE PERRY, MÁXIMO RESPONSABLE DE GAIKAI

LA OPINIÓN DE LOS LECTORES

Antonio Tinoco
“El mando es feo, muuuy feo. Por lo demás lo realmente llamativo han sido *Watch Dogs* y *Deep Down* (Capcom).”

Javier Gallo Guzmán
“La palma se la lleva *WATCH DOGS* increíble el motor grafico”

Ezequiel Gerbaldo
“Hay que ver qué propone Microsoft para comparar y luego elegir. No me entusiasma el cambio por el momento, ya que van a tardar en agarrarle la mano y pulir los detalles para que se note el cambio de generación... Pero igual en 2 años todos jugando *Black Ops 3, Modern Warfare 4, PES 2014/ mundial de Brasil*, etc. Casi siempre lo mismo, aunque me guste, aburre...”

Gabriel Quiros Quiros
“Menuda Navidad. Lo mejor del evento: PS4 y *Watch Dogs*, para mí.”

Sergio Montero Vela
“Pensaba que se centrarían mas en la consola, pero están jugando sus cartas contra Microsoft para presentar a la vez las dos consolas en el E3.”

Alejandro Macian Badía
“Otra consola nueva y otro vano intento por superar el potencial de juego de los ordenadores. Por mucha "calidad" de juego que puedan tener PS4 y Xbox 720, en los PC les sacarán trepecientas vueltas. Yo ya no espero nada de las futuras generaciones de consolas de sobremesa, puesto que año tras año sacan los mismos juegos: *CoD, Battlefield, FIFA, PES*...”

UN REPASO AL ÁLBUM DE FAMILIA

Así han sido los lanzamientos anteriores de las consolas de sobremesa de la familia PlayStation. Puede que las fechas y los precios nos sirvan para orientarnos sobre cómo será la puesta de largo de PS4.

PLAYSTATION

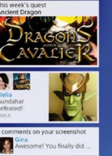
Lanzamiento: diciembre de 1994 (Japón) – Septiembre de 1995 (EE.UU. y Europa).

Precio: 59.990 pesetas (360 euros).

PLAYSTATION 2

Lanzamiento: marzo de 2000 (Japón) – octubre de 2000 (EE.UU. y Europa).

Precio: 74.900 pesetas (450 euros).



SEGUNDA PANTALLA

A través de una aplicación para iOS y Android, podremos utilizar una segunda pantalla en los juegos (como en el sistema Smartglass de Xbox 360). Nuestro tablet o smartphone se puede sincronizar con la consola, y ofrecernos información sobre nuestro perfil, control remoto de las aplicaciones, retransmisión por streaming o funciones adicionales, como mapas o menús.

Pedro Salgado Baeta

“A mí particularmente lo que más me preocupa es el tema de la 2ª mano. Si esta consola o la 720 no lo van a permitir, adiós para la siguiente generación... aguantaré en ésta y más adelante me compro un súper PC... yo no estoy dispuesto a gastarme un dineral en juegos sabiendo que comprando juegos usados y también alquilándolos te ahorras mucha pasta... pobres videoclubs y pobres nosotros, la que nos espera como eso siga adelante :(”

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

Cada vez que se presenta una consola nos enfrentamos a una serie de datos técnicos que dejan fríos a muchos. Por eso le hemos pedido a Alfonso Valladolid, jefe de programación de *Castlevania Lords of Shadow Mirror of Fate*, que nos explique como se trasladarán esas especificaciones a la realidad.



ALFONSO VALLADOLID
(JEFE DE PROGRAMACIÓN EN MERCURY STEAM)

SONY HA PUESTO MUCHO ÉNFASIS EN QUE AL CREAR PS4 HA CONTADO CON LA OPINIÓN DE LOS DESARROLLADORES PARA HACEROS MÁS FÁCIL VUESTRA LABOR. ¿REALMENTE ES TAN COMPLICADO PROGRAMAR PARA PS3?

Debido a que su arquitectura es muy diferente a todo lo demás, es cierto que programar para PS3 es más complicado que programar para otros sistemas. Esto hace que para exprimir sus características se tenga que hacer una inversión extra de tiempo y esfuerzo. Esta dificultad fue más acusada durante los primeros años de vida de la consola, cuando los programadores, en general, no teníamos muchos ejemplos en los que basarnos para conseguir sacarle toda la potencia que era capaz de ofrecer.

EN SENTIDO CONTRARIO, PARECE QUE LA ARQUITECTURA DE PLAYSTATION 4 ES MÁS PARECIDA A LA DE UN PC. CUÉNTANOS POR QUÉ OS FACILITA ESO VUESTRO TRABAJO.

Efectivamente, la arquitectura que se presentó hace unos días para PS4 es mucho más parecida a la de un sistema de desarrollo convencional, como los PC que mencionas. Esto facilita el desarrollo de juegos porque hace que se pueda obtener un rendimiento mejor con menos esfuerzo, ya que los programadores estamos acostumbrados a trabajar con especificaciones parecidas.

TENIENDO EN CUENTA ESA CERCANÍA AL PC Y LAS CARACTERÍSTICAS DE SU GPU, ¿PIENSAS QUE EL NIVEL GRÁFICO QUE PODEMOS ESPERAR DE PS4 VA A ESTAR A LA ALTURA DE LOS PC DE ALTA GAMA ACTUALES O SERÁ SUPERIOR?

Por la poca información que se ha dado sobre la GPU, parece que el incremento en la potencia gráfica de la nuevas consolas no va a ser tan radical como lo que hemos visto en anteriores cambios de generación. Probablemente los PC de gama más alta, en el momento del lanzamiento de la consola, sean potencialmente más potentes. Pero hay que tener en cuenta que una característica de los juegos de consola es que con el tiempo exprimen muy bien los recursos de las máquinas para las que se desarrollan, cosa que por lo general no ocurre en PC. Independientemente de las especificaciones finales de la consola, estoy seguro de que saldrán al mercado juegos que conseguirán hacer maravillas con su hardware y nos sorprenderán a todos.

PS4 TIENE UNA MEMORIA INTERNA DE 8GB. ¿NOS PUEDES EXPLICAR QUÉ VENTAJAS OFRECE?

Cuanta más memoria se tenga en una consola, más información se puede procesar. Esto implica que en un juego se pueden tener más recursos a la vez y de mayor tamaño y calidad, como texturas, modelos, sonidos, entornos más grandes y detallados, etc. Además, permite que se pueda hacer un procesado de datos más voluminoso, lo que directamente influye en cuestiones como la inteligencia artificial o la lógica de los juegos. En general, con más memoria se puede tener más de todo y con más calidad. También debemos tener en cuenta que, según lo que Sony ha dado a conocer, dicha memoria es GDDR5, memoria rapidísima, lo cual influye también en la velocidad con la que se opera sobre la información, y esto se traduce en más potencia bruta.

FINALMENTE, ¿QUÉ OPINIÓN TIENES DE TODO EL TEMA SOCIAL QUE SONY QUIERE POTENCIAR EN PLAYSTATION 4?

El aspecto social en los juegos ya ha sido una parte importante de la generación actual, y con PS4 parece que se va a ir un paso más allá. Aún está por ver cómo se va a concretar todo esto, pero lo cierto es que conceptos como la nube o las redes sociales son parte cada día más importante de nuestras vidas. Así que, como mínimo, la apuesta me parece interesante. No deja de ser una adaptación a los cambios que se reflejan en la propia sociedad.

PLAYSTATION 3

Lanzamiento: noviembre de 2006 (Japón y EE.UU.) – marzo 2007 (España)
Precio: 499 euros (20GB) – 599 euros (60GB).

PS4: PREGUNTAS SIN RESPUESTA

- **¿Cuál es el diseño definitivo de la consola?**
- **¿Cuánto costará?**
- **¿Llegará a España esta Naviad o se irá a 2014?**
- **¿Podremos jugar a nuestros juegos antiguos de PSN?**
- **¿Qué usos le darán al panel táctil del Dual Shock 4?**
- **¿Qué hay de los proyectos de estudios como Polyphony Digital o Kojima Productions?**

LOS JUEGOS





LAS LUCES, LOS REFLEJOS y la física demuestran de lo que será capaz la consola.

LUCHA CON LA **TECNOLOGÍA** DEL FUTURO

KILLZONE SHADOWFALL

■ SONY/ GUERRILLA ■ SHOOT'EM UP

UNO DE LOS MOMENTOS MÁS INTENSOS del PlayStation Meeting fue la presentación del nuevo *Killzone* (que ya se ha convertido en un habitual de este tipo de eventos). *Shadowfall* no parece muy innovador en cuanto a mecánicas de juego: conserva los detalles propios de la saga como las coberturas, el uso de botones contextuales... y por supuesto, los tiroteos con armas futuristas.

LOS GRÁFICOS, sí que marcan la diferencia. El escenario de la demo era Vekta City, una metrópolis donde se encuentra el cuartel general de la VSA, que desplegaba una arquitectura brillante, con espectaculares efectos en luces, reflejos, fluidos... y una física muy cuidada cuando empezaban las explosiones y disparos.

LO QUE HEMOS VISTO

Para que nadie dude que la demo era en tiempo real, al día siguiente se repitió en directo por televisión, en el show de Jimmy Fallon.



TODO EJECUTADO EN TIEMPO REAL. *Killzone Shadowfall* demostró que es uno de los juegos más avanzados para la nueva plataforma. ¡Y tiene una pinta brutal!



EL SISTEMA DE JUEGO no se aleja de lo que hemos visto en los tres juegos anteriores.

CAZADOR DE MONSTRUOS EN LA NUEVA GENERACIÓN

DEEP DOWN

■ CAPCOM ■ AVENTURA DE ACCIÓN

TAMBIÉN NOS LLEVAMOS ALGUNAS SORPRESAS, como la demo de Capcom, que servía para dar la bienvenida a un nuevo motor gráfico: el Panta Rhei (que se convertirá en el sustituto del MT Framework para la generación de consolas que acaba de nacer). Yoshinori Ono, nada menos, introdujo este juego de acción medieval, con una estética a caballo entre *Monster Hunter*, *Dragon´s Dogma* y *Demon´s Souls*.

EL RESULTADO ERA ESPECTACULAR, en especial lo que se refiere a las llamas del dragón, reflejándose sobre la armadura del caballero protagonista, y al rostro de los personajes humanos, muy expresivo. Aunque en algún punto de esta demo aparecía una interfaz, resulta difícil asegurar que el juego final alcance esta calidad técnica. Tanto el título del juego (*Deep Down* es el nombre provisional) como la fecha de lanzamiento están por confirmar.



LA AMBIENTACIÓN medieval parece muy cercana a lo que hemos visto en *Demon´s Souls*.

LO QUE HEMOS VISTO

No está claro si se trata de una demo o de un vídeo "orientativo" sobre la experiencia de juego.



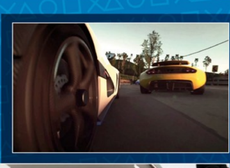


ERA UNA DEMO TAN ESPECTACULAR que dudamos si realmente pertenece al juego.

LA CONDUCCIÓN MÁS EXCLUSIVA **DEL MUNDO**

DRIVE CLUB

■ SONY ■ VELOCIDAD



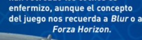
VIENDO EL NIVEL DE REALISMO que han alcanzado los simuladores en PS3 y Xbox 360, parecía imposible sorprendernos con un juego de velocidad. Sin embargo, *Drive Club* no sólo apuesta por una fidelidad gráfica apabullante, sino que se centra en el aspecto social de las carreras: no sólo corremos contra otros jugadores, sino que se inaugura el concepto de equipo.

LOS SHOOTERS HAN INSPIRADO modos de juego especiales, por objetivos, que nos premian por un comportamiento estratégico, más allá de nuestra habilidad al volante. Podremos utilizar nuestro smartphone o tablet para gestionar nuestro garaje, seguir la evolución de otros equipos, crear nuevos eventos...

LOS DETALLES GRÁFICOS llegan a un nivel insospechado. ¡Parecen coches reales!

LO QUE HEMOS VISTO

El nivel de detalle con que se han recreado los coches es enfermizo, aunque el concepto del juego nos recuerda a *Blur* o a *Forza Horizon*.





EN EL FUTURO **LA GUERRA** SERÁ PERSISTENTE

DESTINY

ACTIVISION/ BUNGIE ■ SHOOT´EM UP

UNA SEMANA DESPUÉS de mostrar su "retoño" al mundo, Bungie confirmó que también estará en PlayStation 4. Apenas se han enseñado unos segundos de juego, pero los creadores de *Halo* se están esforzando en explicar el concepto.

MÁS QUE UN JUEGO, SE TRATA DE UN UNIVERSO persistente, con una ambientación futurista que bebe de fuentes como Star Wars, y que será el escenario perfecto para una saga que comenzará a finales de 2013. El desarrollo será un "shooter" en primera persona, en un mundo abierto (con uso de vehículos) que nos permitirá unir nuestras fuerzas con otros jugadores, en una experiencia cooperativa sin precedentes con toques de rol. *Destiny* ya lleva cuatro años en desarrollo, y está previsto que aparezca a finales de 2013, junto a la nueva consola.

LO QUE HEMOS VISTO

El concepto es tan ambicioso que Bungie no ha mostrado más que unos segundos de juego, y mucho arte conceptual.



DESTINY SERÁ UNA SAGA que se extenderá durante casi diez años en distintas consolas.

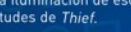
LADRONES EN UN **MUNDO** INTELIGENTE

THIEF

EIDOS ■ AVENTURA

OTRA SERIE CLÁSICA QUE SE RENUEVA, transformándose en un juego de sigilo en primera persona, que recuerda mucho a lo visto en *Dishonored*. Garret, el protagonista, es un ladrón que cuenta con accesorios muy especiales, como un arco, unas garras para trepar, un garrote para dejar fuera de combate a los centinelas y diferentes puntas de flecha, con poderes especiales.

EL DESARROLLO nos permitirá explorar un escenario gigantesco y muy detallado, por el que se pasean los enemigos más inteligentes que hayamos visto hasta la fecha en ningún juego. La ambientación, de estilo gótico y con una iluminación de escándalo, será otra de las virtudes de *Thief*.



LO QUE HEMOS VISTO

Estos datos pertenecen a una demo en tiempo real que se ha mostrado, en exclusiva, a la revista norteamericana Game Informer.



ENEMIGOS y secundarios se comportarán de un modo "natural".

PODERES PARA LA **REVOLUCIÓN**

INFAMOUS SECOND SON

■ SONY ■ ACCIÓN

EL ESTUDIO SUCKER PUNCH DA LA BIENVENIDA a la nueva máquina con *Second Son*. Siete años después de lo que ocurrió en *Infamous 2* (y con un nuevo protagonista, Delsin Rowe, en lugar de Cole McGrath), el juego se sigue apoyando sobre un desarrollo abierto tipo "sandobox" que nos permite utilizar poderes especiales para combatir a un gobierno totalitario. *Infamous* estará ambientado en Seattle, y pondrá nuevos poderes a nuestra disposición.

EL TRAILER PLANTEA INTERROGANTES, como el origen del personaje principal o su archienemiga, que iremos desvelando más adelante.

LO QUE HEMOS VISTO

Era un tráiler muy breve, sin secuencias de juego.



UN NUEVO HÉROE y una nueva ciudad darán continuidad a esta saga de Sucker Punch.

UNA LEYENDA DEL ROL QUE LLEGA **POR DUPLICADO**

DIABLO III

■ BLIZZARD ■ ROL



EL INTERFAZ Y LOS CONTROLES estarán adaptados al mando de control. Nadie va a echar de menos el teclado y el ratón en *Diablo III*.



EL MODO MULTIJUGADOR PARA CUATRO, en una sola consola, de forma local, es otro de los elementos claves en este popular juego de rol.

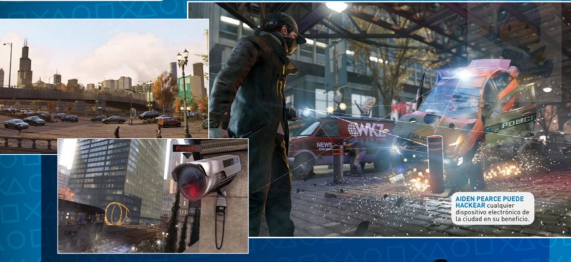
LA ALIANZA ENTRE BLIZZARD Y SONY es muy prometedora, si bien su primer anuncio ha resultado un tanto conservador: *Diablo III*, un éxito de PC que llega unos años después a las consolas de Sony (sí, también habrá una versión optimizada para PS3 con modo cooperativo, en una sola consola, para cuatro jugadores).

LOS RESPONSABLES DE BLIZZARD HAN POSPUESTO la primera demo jugable hasta la Penny Arcade Expo, una feria que se celebrará a finales de marzo en Boston. Sin embargo, lo más interesante del anuncio (ni siquiera se han mostrado pantallas del juego) fue cómo insinuaban que había más títulos de la compañía en desarrollo para PS4.

LO QUE HEMOS VISTO

Sólo se mostró una secuencia de introducción con los logos de Blizzard y *Diablo III*. Estas pantallas son de PC.





AIDEN PEARCE PUEDE HACKEAR cualquier dispositivo electrónico de la ciudad en su beneficio.

LA CIUDAD **DOMINADA** POR UN HACKER

WATCH DOGS

■ UBISOFT ■ AVENTURA

DESDE EL PASADO E3 SE RUMOREABA QUE WATCH DOGS sería un juego para la próxima generación de consolas. Finalmente, Ubisoft ha confirmado las versiones de PS3, Xbox 360 y Wii U, junto a la más avanzada, para PS4.
Como ya hemos adelantado, se trata de un "sandbox" en el que nuestro principal arma es un dispositivo ctOS con el que podemos intervenir cualquier aparato electrónico, desde un cajero automático o una cámara de seguridad, al control de velocidad de un tren. Esto nos permite combatir a los delincuentes incluso antes de que cometan sus crímenes.

DESDE EL PRIMER MINUTO DE JUEGO, *Watch Dogs* resulta espectacular. La ciudad de Chicago está llena de pequeños detalles que nos sumergen en la acción: peatones que se comportan con naturalidad, el viento moviendo las hojas del suelo, las salpicaduras de los coches, los rayos de sol... También hemos podido ver en profundidad el sistema de "hackeo" y una persecución, donde queda en evidencia un control contextual inspirado en *Assassin´s Creed*, y la presencia de objetos interactivos (que usamos tanto nosotros como nuestros enemigos). El tamaño de los escenarios es brutal.

LO QUE HEMOS VISTO

Otro de los juegos "reales" de la presentación. Más de 4 minutos con un acabado apabullante.

LA VERSIÓN DE PS4 muestra una ciudad enorme, con muchos elementos interactivos.





LA FÍSICA y las nuevas funciones de PS4 serán las claves de un juego para todos los públicos.



LAS PIEZAS QUE FORMAN UNA GRAN AVENTURA

KNACK

SONY **AVENTURA**

MARK CERNY, UNO DE LOS MAESTROS DE CEREMONIAS del PlayStation Meeting, se encargó de "romper el hielo" con *Knack*; la historia de un simpático robot que tiene la habilidad de absorber objetos del escenario. ¿Y para qué nos servirá este "magnetismo"? Pues para crecer de tamaño y convertirnos en un robot más poderoso, o para estallar en tantos pedazos como piezas hayamos coleccionado previamente.

TÉCNICAMENTE ALTERNARÁ UNOS MODELOS SENCILLOS (con un estilo simpático, propio de una película de animación) con una física avanzada, que afecta a cada uno de los objetos que "asimilamos". *Knack* ha sido desarrollado con la arquitectura de la nueva consola en mente, así que será uno de los primeros títulos que aproveche el botón "share" y el panel táctil del mando de control.
El equipo que lo está desarrollando es Japan Studios, que también trabaja en estos momentos en *Puppeteer* y *The Last Guardian* (el juego de Fumito Ueda) para PlayStation 3.

LO QUE HEMOS VISTO

Fue el primer juego de la presentación. Un tráiler que no impresionó, pero planteó nuevas formas de jugar, muy interesantes.



LOS PERSONAJES PROTAGONISTAS tendrán un tono simpático que recuerda a las películas de animación.

DECISIONES QUE PUEDEN SALVAR **UN REINO**

THE WITCHER 3 WILD HUNT

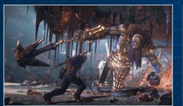
CD PROJEKT RED **ROL**

LA TRILOGÍA DE GERALT DE RIVIA se cerrará con este juego de rol de desarrollo abierto (con un escenario treinta veces más grande que lo visto en *The Witcher 2*). En esta entrega nos centraremos en la historia personal del brujo, que tendrá distintas ramificaciones y nos ofrecerá entre 50 y 100 horas de duración, con el tono adulto y oscuro que caracteriza a las novelas.

LAS MEJORAS DE ESTA TERCERA PARTE no se van a limitar al tamaño, o el detalle de los escenarios. Cada decisión que el jugador tome se reflejará de un modo visual en los escenarios, y cambiará por completo la forma en que se comporta el resto de personajes con nosotros. *The Witcher 3* será el primer juego que corra con el motor RED Engine 3, y su lanzamiento está previsto para 2014, sin fecha definitiva.

LO QUE HEMOS VISTO

Por el momento sólo se han mostrado pantallas de una versión muy primitiva en PC, junto a las declaraciones de sus creadores.







MÁS DE CINCUENTA HORAS de juego, y distintos finales aguardan en *The Witcher 3*.

PS4 VISTA POR LA REDACCIÓN



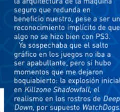
JAVIER ABAD

"Haber tenido tan en cuenta la opinión de los programadores seguro que nos beneficia"

Vaya por delante que yo soy de los que querían ver el aspecto de PS4. A mí Sony no me vende la moto de que el diseño de la consola es algo secundario (¿les suena de algo la marca Apple?). A pesar de eso, creo que lo que se vio en Nueva York dejó bastantes aspectos esperanzadores. El que hayan tenido tan en cuenta la opinión de los programadores al crear la arquitectura de la máquina seguro que redunda en beneficio nuestro, pese a ser un reconocimiento implícito de que algo no se hizo bien con PS3.

Ya sospechaba que el salto gráfico en los juegos no iba a ser apabullante, pero sí hubo momentos que me dejaron boquiabierto: la explosión inicial en *Killzone Shadowfall*, el realismo en los rostros de *Deep Down*, por supuesto *WatchDogs*.

Por contra, pensaba que la apuesta por el lado social, que también estaba cantada, sería aún más audaz. Pero bueno, esto es solo el principio, y confío en que la imaginación de los creadores nos depare muchas sorpresas en el futuro.





DAVID MARTÍNEZ

"Me quedo con su arquitectura inspirada en un PC, algo que le ha ido muy bien a Xbox 360"

Es difícil hacerse una idea de lo que puede dar de sí una consola con tan poca información. Sin embargo, me quedo con su arquitectura inspirada en el PC (algo que le ha ido muy bien a Xbox 360 durante esta generación). También me ha gustado el diseño del mando; por fin se han atrevido a abandonar el esquema del Dual Shock, y la posibilidad de jugar por streaming, si es que lo permiten las conexiones aquí en nuestro país. ¿Y respecto a los juegos? Personalmente, estoy muy intrigado con lo que puede dar de sí un proyecto como *Destiny*. Es verdad que aún no se ha enseñado más que el concepto y unos artes, pero... Aparte de eso, me he rendido a la secuencia de *Deep Down*, (me cuesta creer que se trate de imágenes de juego) y sin embargo, reconozco que *Killzone Shadowfall* me ha dejado frío. En cualquier caso, me ha parecido todo un acierto centrarse en los juegos, sin momentos *Genji* como hubo en la presentación de PS3.

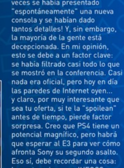




DANIEL QUESADA

"Las secretos mal guardados han jugado en contra de la percepción de la consola"

Creo que soy de los pocos que, sin haber flipado, sí quedaron bastante contentos con la presentación de la consola. Hemos visto un nuevo mando, una ventana de lanzamiento y varios títulos interesantes. No rompedores, pero sí interesantes. Además, se dieron muchos detalles sobre su arquitectura interna, el proyecto cuenta con el apoyo de todas las grandes compañías... ¡Pocas veces se había presentado "espontáneamente" una nueva consola y se habían dado tantos detalles! Y, sin embargo, la mayoría de la gente está decepcionada. En mi opinión, esto se debe a un factor clave: se había filtrado casi todo lo que se mostró en la conferencia. Casi nada era oficial, pero hoy en día las paredes de Internet oyen... y claro, por muy interesante que sea tu oferta, si te la "spoilean" antes de tiempo, pierde factor sorpresa. Creo que PS4 tiene un potencial magnífico, pero habrá que esperar al E3 para ver cómo afronta Sony su segundo asalto. Eso sí, debe recordar una cosa: la gente quiere ver JUEGOS.





JOSÉ LUIS SANZ

"PS4 tiene pinta de ser un primer paso en el mercado que imagina Sony"

Sony dio un soberano campanazo con la presentación del concepto de PS4 (que no de la consola) y la verdad es que tiene tan buena pinta como ideas que pueden dar mucho más de sí. Su conectividad, su apuesta por el hardware PC (que se ha demostrado como el más versátil y adaptable a cada nuevo tiempo), su retrocompatibilidad vía Gaikai o el botón share de su pad para compartir vídeos de partidas en redes sociales o donde sea, son razones más que suficientes como para estar contentos. Pero, todavía más, sirven para imaginar todo lo que Sony puede estar preparando y que, por prudencia, no quiere desvelar por el momento. PS4 tiene pinta de ser un primer paso en el mercado que imagina Sony. Una evolución obligada para los tiempos que corren, en los que vamos a conjugar verbos tan manoseados como compartir, linkar, chatear, crear y, el más importante de todo, divertir. Ojalá que todo lo prometido funcione y lo haga sobre las discretas conexiones de ADSL españolas.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 48

GOD OF WAR ASCENSION nos muestra un Kratos más joven, pero igualmente despiadado, antes de enfrentarse a los dioses y convertirse en el dios de la guerra. Una aventura titánica.



PÁGINA 56

GEARS OF WAR JUDGMENT cambia de protagonista, pero mantiene el despliegue de las anteriores entregas, en exclusiva para Xbox 360.



PÁGINA 52

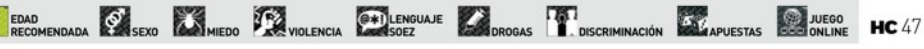
TOMB RAIDER Por fin nos hemos jugado el "reboot" de esta serie legendaria. ¿Queréis saber qué nos ha parecido la nueva Lara Croft?

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.













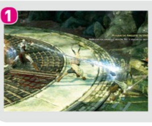


18 ■Aventura de acción ■Sony ■1 a 8 jugadores
■Castellano ■69,95 € ■Lanzamiento: 13 de marzo ■Contenido:

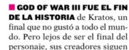
Hijo de un "dios menor"

GOD OF WAR ASCENSION

Mucho antes de ser un dios de la guerra y el destructor del olimpo, Kratos fue un humano "normal". Si queréis conocer más sobre ese pasado, entonces tenéis una cita con Ascension...



1

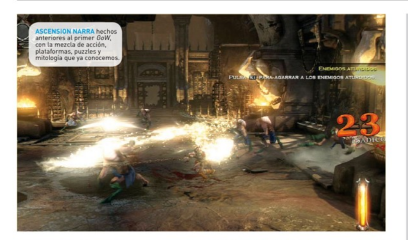


■ **GOD OF WAR III FUE EL FIN DE LA HISTORIA** de Kratos, un final que no gustó a todo el mundo. Pero lejos de ser el final del personaje, sus creadores siguen ahondando en la figura del general espartano gracias a precuelas como esta, que nos cuentan hechos previos al primer *GoW*.

Así, nos reencontramos con el Kratos más "humano", apenas 6 meses después de haber matado a su mujer e hija con sus propias manos. Y, tras intentar romper el juramento de sangre que hizo con Ares, aparecen en escena las Furias, seres mitológicos primigenios que se encargan de castigar los crímenes de sangre y honor, quienes lo llevan a una cárcel construida sobre el gigante Hecatónquiro. Allí Kratos comienza una aventura plagada de flashbacks que nos permitirán descubrir nuevos datos del personaje, a lo largo de 30 capítulos que siguen a pies juntillas las bases que caracterizan la saga.

→ **LA ACCIÓN SIGUE SIENDO LA GRAN PROTAGONISTA**, con unos multitudinarios combates al más puro estilo hack'n slash contra todo tipo de criaturas mitológicas. Muchas son recicladas de otros *GoW*, pero en general, el elenco de enemigos es enorme y hay algunas caras nuevas. Lejos de ser un "más de lo mismo", el combate transmite sensaciones diferentes, con unos enemigos más inteligentes (bloquean más...) y novedades como poder enganchar con una espada a un enemigo mientras golpeamos con la otra al resto. O la nueva barra de Furia, que se rellena atacando a los enemigos y que mejora el ataque de nuestras espadas y permite realizar técnicas especiales, sin olvidar los quick time events para rematar





ASCENSION NARRA hechos anteriores al primer *GoW*, con la mezcla de acción, plataformas, puzzles y mitología que ya conocemos.



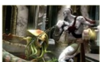
A LO LARGO DE SUS 30 CAPÍTULOS visitamos algunos puntos clave de la mitología griega, como la torre de Delfos.



LAS TRES FURIAS son aquí nuestro principal némesis, aunque por el camino nos esperan todo tipo de criaturas...

"Divinas" novedades

Las novedades de *GoW* no se limitan al sistema de combate. Otros elementos de su jugabilidad también han sido revisados, como los Quick Time Events (o secuencias en las que tenemos que pulsar un botón en el momento justo), o incluso se han añadido elementos nuevos, como descensos por rampas...



QUICK TIME EVENTS. Ahora podemos atacar en ciertos momentos de la escena o incluso esquivar con el stick derecho.

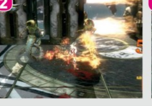


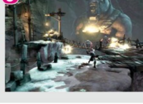
DESCENSOS. En algunos puntos de la aventura, Kratos se deslizará por rampas y paredes y tendrá que evitar obstáculos.

APLASTA KRATOS

Si tuviéramos que elegir una de las novedades, esa sería su sistema de combate...

1. ESPADAS DEL CAOS. Son el único arma del juego pero podemos atribuirles 4 poderes (fuego, hielo...).
2. FURIA. Golpea sin recibir daños y rellenarás este indicador, con el que causamos más daño y varían los combos.
3. ARMAS SECUNDARIAS. En los entornos podrás recoger espadas, mazos, lanzas...

2 

3 

a ciertos enemigos, que son más dinámicos y nos permiten evitar ataques con el stick izquierdo.

→ LO QUE NO HA CAMBIADO ES EL TONO SALVAJE (algunas muertes son muy gore), las zonas plataformeras, la evolución de las armas (con los famosos orbes rojos potenciamos hasta las reliquias) o los coleccionables, que incluyen pequeños documentos e ítems que nos dan poderes al concluir la aventura. En este sentido, *Ascension* es muy continuista, aunque también encontramos novedades.

Los puzles, por ejemplo, juegan con 2 reliquias que logramos a lo largo de la aventura, y que nos permiten regenerar o destruir partes concretas del escenario (como un puente derruido) o crear un clon de Kratos para que, por ejemplo, sujete una cadena o se quede quieto sobre un ▸▸

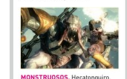


Kratos

EL BRUTAL GENERAL espartano muestra en *Ascension* su cara más humana. La acción tiene lugar 6 meses después de haber matado a su familia y es castigado por las Furias, quienes lo atormentan con visiones...

Un espectáculo... mitológico

Lo mejor de toda la aventura, sin duda alguna, son los jefes finales. Hay gran cantidad (si contamos con los mid-bosses) y los hay de todos los tamaños y colores. De algunos, solo la cabeza ocupa toda la pantalla, como es el caso del Hecatónquiro...



MONSTRUOSOS. Hecatonquiro, una transformación de las Furias... no faltan los enemigos tamaño XXL que llenan la pantalla.



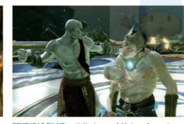
FATALITIES. Para acabar con ellos tendremos que superar un quick time event. Sobra decir que son los momentos más bestias...



VIEJOS CONOCIDOS. Ascension recicla algunos enemigos ya vistos en otros God of War, como el cancerbero de *GoWII*.



KRATOS CUENTA CON MAGIAS como en anteriores *GoW*. Se desbloquean al potenciar con orbes los poderes elementales.



TEXTURAS EN HD, antialiasing morfológico... Ascension usa el motor gráfico de *GoWIII*, pero muy, muy mejorado.



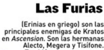
LOS PUZLES han ganado en complejidad, al menos en un par de casos, que puede costar un poco solucionarlos.



LOS OJOS DE GORGONA (vitalidad), las plumas de fénix (magia) y los orbes de colores siguen estando presentes.



ALGUNOS ENEMIGOS SON TAN GRANDES que la cámara se tiene que alejar mucho, llegando a dificultar la visibilidad.



Las Furias

(Erinias en griego) son las principales enemigas de Kratos en *Ascension*. Son las hermanas Alecto, Megera y Tisífone. También nos cruzaremos con su hijo Orkos.

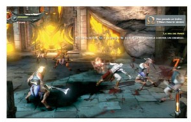
interruptor. Combinarlos suele ser la clave para superar algunos de los puzles que, todo sea dicho, son un poco "tramposos".

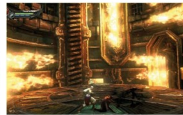
Tampoco faltan otros elementos como descensos por rampas en los que debemos evitar obstáculos y saltar cuando corresponda. En general no son novedades de gran calado, pero aportan variedad y siguen ahondando en el espíritu "más grande, más espectacular" de la serie. Eso sí, lo cierto es que la aventura atrapa durante las 9 horas que dura, pese a contar con un guión e historia menos atractivo que el de las anteriores entregas numeradas.

→ LA GRAN NOVEDAD ES EL MULTIJUGADOR PARA 8. Tiene 4 modos (capturar la bandera, cooperativo...), experiencia y subida de niveles que desbloquean armas y protecciones, así como unos escenarios repletos de trampas, elementos móviles y otros elementos "heredados"



EL DOBLAJE mantiene las voces conocidas (Kratos...) aunque otras no están a ese nivel.





ASCENSION SIGUE LA LÍNEA DE LA SAGA: AÑADE DETALLES, PERO SIN REVOLUCIONAR





LAS RELIQUIAS, como en *GoWIII*, son ítems que encontraremos en los niveles. Al terminar el juego podemos iniciar "Nueva Partida +" y usarlos...

El Olimpo del multijugador...

La gran novedad de esta entrega es la inclusión, por primera vez, de cuatro modos online para hasta 8 jugadores. Tres de ellos son competitivos (capturar la bandera, dominar zonas y deathmatch) y el cuarto es un modo horda cooperativo para 1-2. No falta la experiencia, los niveles, la personalización, las ventajas... No resulta caótico como otros hack'n slash con modos online.



ELIGE TU DIOS. Al comenzar juramos lealtad a un dios (Ares, Zeus, Hades y Poseidón) que define el tipo de guerrero.

¡COMBATE! Hay 4 modos de juego y en todos ganamos XP que nos hace subir de nivel, desbloquear armas y equipo...



PERSONALIZA. Por cumplir ciertas metas, como matar a X enemigos con un arma, desbloqueamos protecciones.

de los mejores shooters y juegos online. Ni siquiera llega a ser caótico como otros hack'n slash multijugador. Además, incluso en esta modalidad podréis apreciar el excepcional apartado técnico que respalda al título, que sin duda es de los mejores de PS3 y que luce el que probablemente es el mejor uso del antialiasing en la consola. Un título que, pese a sus sombras en la campaña individual, gustará a los fans de la saga.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las novedades** del sistema de combate, que deja sensaciones muy distintas.
- **El multijugador,** que lejos de ser un mero añadido, tiene identidad propia.

Lo peor

- **La trama** no es tan interesante como la de anteriores *GoW*.
- **El doblaje** tiene altibajos, como las mejorables voces de las Furias.

Alternativas

- La más clara y evidente es **GoW III** o los remakes HD. Son muy parecidos.
- En esa línea están **DmC** o **Metal Gear Rising,** aunque en ambos los puzles brillan casi por su ausencia.

GRÁFICOS Los mejores de la saga. Ciertos modelos/entornos son "bestiales".	94
SONIDO Efectos y BSO en la línea de la saga y gran doblaje (aunque algunas voces...).	90
DURACIÓN La campaña da para 9-10 horas, más lo que saquéis del modo online.	91
DIVERSIÓN Es el desarrollo típico de *GoW*, con pequeños cambios aquí y allá.	89

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

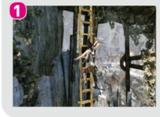
GoWA hace honor a la saga de la que proviene. Es sobresaliente, pero muy continuista en ciertas áreas. Frente a la saga del Olimpo, su trama carece de personajes y enemigos inolvidables, pero el multijugador puede compensarlo.

18 ■ Aventura ■ Square Enix ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Sobreviviendo al reinicio de la saga

TOMB RAIDER

Lara Croft no siempre ha sido una arqueóloga de armas tomar y de potente "delantera" (bueno, eso sí). Hubo un tiempo en que también sentía miedo, frío, dolor y luchaba por su supervivencia.



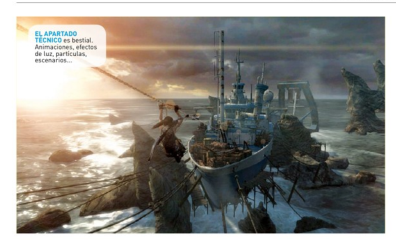
LARA SE REINVENTA sumándose a la moda de los reinicios para adaptarse a los nuevos tiempos. Esta entrega, cronológicamente la primera, nos presenta a una Lara muy distinta a la que conocíamos. Durante una expedición por el Pacífico Sur en busca de una antigua civilización, nuestro barco se hunde en el Triángulo del Dragón, en una isla cerca de Japón. Ahí se inicia un largo viaje en el que Lara pasa de ser una simple arqueóloga de biblioteca a la Lara de toda la vida. ¿Cómo reaccionaríais ante una situación de supervivencia extrema? ¿En qué clase de persona os convertiríais?

Lara pasa la mayor parte de la aventura recibiendo golpes, heridas, pasando hambre, frío y enfrentándose a situaciones imposibles. Pero, como nos avisa nuestro mentor, Roth, somos una Croft, así que Lara se echa la expedición a sus espaldas y se convierte en la encargada de salvar al resto de supervivientes de los hostiles habitantes de la isla y muchos otros peligros.

MEJORAR LAS HABILIDADES y el equipo de Lara es uno de sus grandes aciertos. En los campamentos gastamos la experiencia adquirida en tres ramas de aprendizaje: superviviente, cazadora y luchadora, con un total de 24 mejoras, como aumentar nuestra precisión, la cantidad de objetos que recibimos o la eficacia de nuestro instinto de supervivencia, por ejemplo.

Y es que contamos con una especie de sexto sentido al estilo de *Assassin´s Creed*, que pasa la escena a blanco y negro y nos resalta los objetos importantes del entorno, como enemigos, munición u objetos con los que interactuar. Esto "casualiza" la





EL APARTADO TÉCNICO es bestial. Animaciones, efectos de luz, partículas, escenarios...





LAS HABILIDADES PLATAFORMERAS de Lara siguen estando presentes. Es más automático, pero espectacular.



LOS COMBATES son muy frecuentes. Casi siempre es a tiros, pero también vivimos emocionantes peleas cuerpo a cuerpo.

Saltar, combatir y pensar un rato

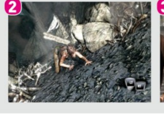
Además de las peleas, las secuencias cinemáticas, la exploración o las plataformas, también hay tiempo para los puzles en la nueva aventura de Lara. Todos los puzles se resuelven utilizando objetos de nuestro entorno, gracias al potente motor físico. Para nosotros, son los mejores puzles de toda la saga:



LARA tiene que tirar de ingenio para avanzar por los escenarios. ¿Qué pasa si lanzamos esta lámpara de aceite por el hueco?



ADEMÁS DE LOS PUZLES que encontramos durante la trama, tenemos 7 tumbas opcionales que investigar y saquear.



LA NUEVA LARA

El reinicio de la señorita Croft nos muestra una chica muy distinta:

1. **LAS PLATAFORMAS** le van tanto como siempre, pero los saltos son más realistas.
2. **LA SUPERVIVENCIA** es el verdadero motor de las acciones de Lara. Se vuelve una superviviente aprendiendo a la fuerza.
3. **LOS COMBATES** son mucho más numerosas que en anteriores aventuras, pero están realmente cuidados.

aventura, dándonos una clara ventaja, pero sólo podemos aprovecharla cuando no nos movemos, lo que limita su uso. La supervivencia juega un papel importante en la trama, aunque no tenemos que cazar para sobrevivir ni nada por el estilo, e incluso la salud se regenera sola.

→EL PARECIDO CON UNCHARTED ES OBVIO. El nivel de acción y el estilo de los frecuentes combates es bastante similar. Resultan espectaculares, aunque ya avisamos que la inteligencia artificial es bastante simple (incluso jugando en nivel difícil).

Eso sí, la exploración es mucho más abierta que en la aventura de Nathan Drake. Sin llegar a ser un mundo abierto, y aunque hay muchos momentos pasilleros, la mayoría de escenarios cuenta con caminos secretos y zonas que descubrir, además de tener ▸▸



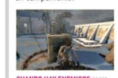
Arqueóloga

LARA comienza la aventura como una joven arqueóloga que busca aventuras. Hace escalada y está en buena forma, pero no imagina el follón en el que se va a meter.



Luchando para sobrevivir

En un principio Lara no parece contar con ninguna habilidad concreta para la lucha, pero pronto descubre que está muy preparada para ello. Las habilidades se desbloquean en la rama de luchadora mientras descansamos en un campamento:



CUANDO HAY ENEMIGOS cerca, Lara se agacha automáticamente y la cámara se acerca para que sigamos la acción al detalle.



SI PILLAMOS A NUESTROS RIVALES por sorpresa, podemos ejecutarles sin hacer ruido, aunque al final acabamos a tiros.



LOS JEFES FINALES son inexplicablemente muy pocos. Son momentos tan buenos que nos hubiera gustado jugar más.



LARA se adapta a los entornos por los que pasa de un modo muy realista. De lo mejorcito que hemos visto en consola.



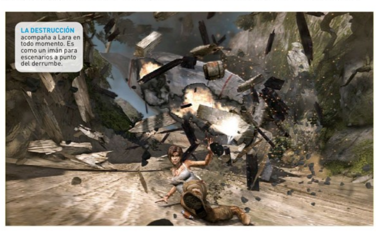
EL RESTO DE SUPERVIVIENTES de nuestro barco (el Endurance) cuenta con nosotros para salir de la isla.



LA ISLA ESTÁ LLENA DE SECRETOS y coleccionables de todo tipo para que pasemos las horas muertas explorando.



NUESTRA PROTAGONISTA pasa por todo tipo de penurias en su aventura: golpes, caídas, cortes, clavándose objetos...



LA DESTRUCCIÓN acompaña a Lara en todo momento. Es como un imán para escenarios a punto del derrumbe.

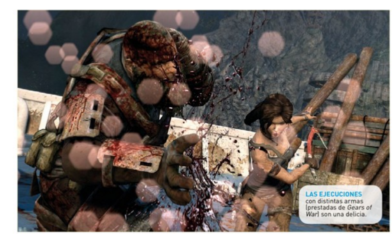
Superviviente

A medida que avanza la aventura, Lara se convierte en la que todos conocemos: mortífera, escurridiza, saltarina y sobre todo una verdadera heroína.

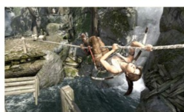
» un diseño más abierto. Para explorarlos, Lara puede agarrarse a todo tipo de salientes, escalar con su piolet o usar el arco crear tirolinas, por ejemplo.

→ **LOS PUZLES NO SON TAN NUMEROSOS** como en entregas previas, pero están mucho mejor diseñados (al estilo de *Half-Life*), gracias al imponente motor físico. No os queremos destripar ninguno, ya que son muy satisfactorios, los mejores de toda la saga. Las animaciones merecen un punto y aparte, en especial por lo bien que se adaptan al entorno que nos rodea. Las expresiones faciales nos hacen empatizar (por primera vez) con Lara. La cámara siempre está colocada en el lugar ideal para hacerlo todo más espectacular, pero también más jugable.

Los escenarios, llenos de detalles y efectos de partículas nos tienen embobados e invitan a seguir jugando aunque solo sea pa-



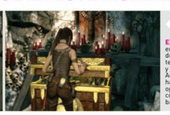
LAS EJECUCIONES con distintas armas (prestadas de *Gears of War*) son una delicia.





■ LARA CROFT VUELVE A OCUPAR EL LUGAR QUE MERECE EN ESTE MUNDILLO ■

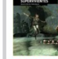




EXPLORAMOS en busca de documentos, tesoros GPS y reliquias. Además, hay tareas opcionales, como quemar banderas.

Supervivientes contra solariis

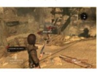
Una de las novedades más importantes para la saga es la inclusión de modo multijugador. Sólo hay 4 modos de juego: todos contra todos, por equipos, rescate (como un captura la bandera) y llamada de auxilio. Los dos últimos son los más interesantes, ya que la diferencia entre jugar con un superviviente o con uno de los nativos de la isla, es mayor. Además sólo hay 5 mapas:



HAY 12 PERSONAJES en cada bando para desbloquear, incluida nuestra Lara (aunque para eso tendrás que llegar a nivel 60).t



PODEMOS MEJORAR todo nuestro equipamiento y crear nuestras propias combinaciones de armas principal y secundaria.



LA OFERTA es escasa. 4 modos de juego y 5 míseros mapas no es para tirar cohetes. Ya se ha anunciado un DLC de pago.

ra verlos. El doblaje al castellano también está a un nivel muy alto, al igual que la banda sonora.

El multijugador es un añadido interesante, pero nada revolucionario y algo escaso (4 modos de juego). Por todo lo dicho y por el nuevo aspecto de Lara, las zonas plataformeras, los combates (pese a ser facilones), el apartado técnico y la equilibrada mezcla de géneros, se convierte en una de las mejores aventuras de los últimos tiempos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La mezcla de géneros** funciona a la perfección durante toda la aventura.

■ **El apartado técnico** es sobresaliente. Exprime ambas consolas a tope.

Lo peor

■ **La IA de los enemigos** es un poco floja, lo que facilita demasiado los combates.

■ **Echamos en falta más libertad** para explorar. El multijugador es escaso.

Alternativas

- **La saga Uncharted** es lo más parecido que encontramos en PS3.
- **Max Payne 3,** aunque va directo a la acción.
- **Red Dead Redemption** es un sandbox, pero comparte el cóctel de géneros.

■ **GRÁFICOS** Espectaculares en todo: efectos, escenarios, animaciones, luces...	94
■ **SONIDO** El doblaje es espectacular, y la banda sonora y efectos cumplen de sobra.	90
■ **DURACIÓN** El modo principal ronda las 15-20 horas y además tiene multijugador.	85
■ **DIVERSIÓN** Combina saltos, acción, puzles y decenas de momentos trepidantes.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

El trabajo de Crystal Dynamics para rescatar a Lara del ostracismo ha sido excelente. El nivel técnico es incuestionable y la mezcla de combates, exploración, estilo cinematográfico y puzles resulta divertidísima. ¡Larga vida a Lara!

18 ■ Acción ■ Microsoft ■ 1 a 10 jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: 22 de marzo ■ Conte

El escuadrón Kilo va a juicio

GEARS OF WAR JUDGMENT

Los Locust acaban de invadir el planeta Sera, pero el teniente Baird tiene un plan para acabar con ellos, aunque sea una locura y contravenga las órdenes del alto mando de la CGO.


1



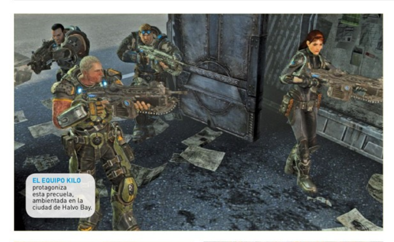
■ **EPIC GAMES Y PEOPLE CAN FLY** han vuelto a sacar de los astilleros al buque insignia de Xbox 360 (con permiso de *Halo*). Ambientado un mes después de que los Locust invadan el planeta Sera, *Gears of War Judgment* nos pone en la piel de los cuatro soldados del escuadrón Kilo (Baird, Cole, Paduk y Sofía), en su búsqueda de una bomba de masa ligera con la que ajusticiar a Karn, general del ejército rival.

Gran parte de la aventura está narrada en forma de flashback: a través de los testimonios de los cuatro protagonistas ante un tribunal de guerra, se recuerda qué les llevó a desobedecer la orden de defender el museo militar de la ciudad de Halvo Bay.

→ **ESTA SAGA HA SENTADO CÁTEDRA** en el género de la acción, con su idiosincrasia de cooperación a base de tiros y búsqueda de coberturas. En ese sentido, *Judgment* es continuista, aunque ahora cada acto de la campaña se subdivide en secciones muy breves, al final de las cuales recibimos una puntuación en forma de estrellas. Gracias al llamado "Smart Spawn System" y a las misiones desclasificadas, la aventura resulta bastante frenética y rejugable.

La campaña estándar dura seis horas, a las que hay que añadir otras dos más de "Repercusiones", el acto adicional. Ahora bien, el desarrollo ha decaído por diversas razones: no hay vehículos (¿recordáis aquel Junker con cuya torreta de luz ahuyentábamos a los kril en *Gears 1*, el Brumak al final de *Gears 2* o el submarino de *Gears 3*?) y solo hay dos jefes finales, uno de los cuales es el sempiterno Berserker, que está más visto que el tebeo. El argumento tampoco

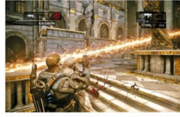




EL EQUIPO KILO protagoniza esta precuela, ambientada en la ciudad de Halvo Bay.



EL "SMART SPAWN SYSTEM" hace que los enemigos y su aparición varíen cada vez que jugamos un capítulo.



EL SISTEMA DE ESTRELLAS otorga una puntuación al final de cada sección, según las ejecuciones, las insignias...

Regreso al futuro de Sera

Al margen de la campaña estándar, el juego incluye un acto adicional titulado como "Repercusiones", ambientado en el tramo final de *Gears of War 3*. Para desbloquearlo debemos obtener 40 estrellas de puntuación en la campaña normal. Aquí no hay ni misiones desclasificadas ni estrellas:

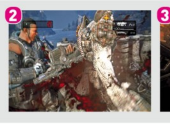


REPERCUSIONES se ambienta 24 horas antes del desenlace de *Gears of War 3*, por lo que, aparecen humanos Lambent.



LOS PROTAGONISTAS son Baird, Cole, Carmine y Paduk. Hay que recuperar un barco encallado en lo alto de un edificio. Lo que leéis.

2



3



ESPALDA DOBLADA

El desarrollo jugable es calcado al de la trilogía original:

1. LOS DISPAROS Y LAS COBERTURAS se combinan a la perfección, con un desarrollo en tercera persona.

2. LAS EJECUCIONES son una parte más del festín de carne que ponen los Locust a nuestra disposición.

3. EL COOPERATIVO permite jugar a un total de cuatro usuarios.

ayuda, pues los motivos de los personajes y algunos diálogos son de juzgado de guardia, a lo que se añade la falta de carisma del antagonista. En ese sentido, el Día de la Emergencia podría haber dado algo más de sí.

→ **EL APARTADO TÉCNICO ES LO QUE MÁS LUCE,** pues está a la vanguardia de Xbox 360. Epic ha sabido explotar el motor Unreal 3, desarrollado por el propio estudio estadounidense, para firmar unos efectos de impresión (llamas, polvo, humo, lluvia) y unos escenarios que nos hacen sentir toda la angustia que hay en Halvo Bay. Ver el puerto destruido desde la otra orilla de un canal o los edificios del centro urbano incendiados es una auténtica gozada estética.

Solo se puede criticar que hayan desaparecido las coberturas destructibles que introdujo ▸▸



Damon Baird

ESTE VIEJO CONOCIDO protagoniza tres de los seis actos de la campaña "estándar". En solo una semana pasa de teniente a criminal de guerra.

La invasión de las larvas

El modo Invasión es la gran novedad del multijugador. Se divide en dos rondas y se basa en defender y atacar tres objetivos, con un sistema de clases, de modo que gana el equipo que destruya los tres puntos marcados en el menor tiempo posible:



LA CGO cuenta con cuatro clases: ingeniero, soldado, explorador y médico. Cada una tiene una habilidad determinada.



LOS LOCUST se dividen en ocho clases diferentes: ticker, infame, granadero, kantus, rager, serapede, mauler y corpser.



SUPERVIVENCIA es una variante de Invasión. Cinco soldados CGO tienen que defender los objetivos a lo largo de diez oleadas.



LAS MISIONES DESCLASIFICADAS son desafíos opcionales que podemos activar y que varían ligeramente el desarrollo.



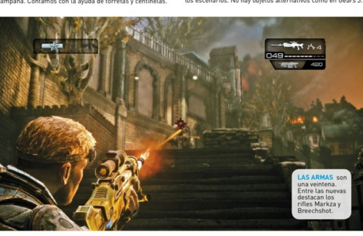
EL REPERTORIO DE GRANADAS cuenta con dos fichajes: la localizadora y la de gas estimulante, que es curativa.



LAS SECCIONES DE OLEADA son una novedad en el modo Campaña. Contamos con la ayuda de torretas y centinelas.



HAY 48 PLACAS DE IDENTIFICACIÓN dispersas a lo largo de los escenarios. No hay objetos alternativos como en *Gears 3*.



LAS ARMAS son una veintena. Entre las nuevas destacan los rifles Markza y Breechshot.

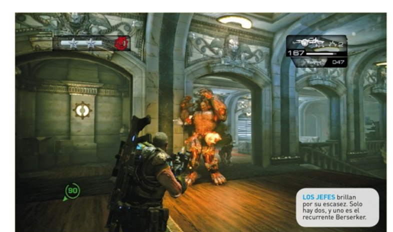
Rager

Este nuevo tipo de Locust cuenta con dos formas. En la más avanzada se vuelve tarumba y arremete cuerpo a cuerpo, sin que podamos "serrarlo" de frente.

Gears of War 3 y el ligero "tearing" que hay cuando el volumen de balazos y enemigos en pantalla es desmesurado.

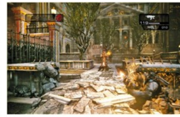
EL MAYOR CAMBIO VIENE EN EL MULTIJUGADOR, cuyo desarrollo es más frenético que nunca. La estrella indiscutible es el genial modo Invasión-Supervivencia, basado en defender y atacar objetivos, con la CGO en un bando y los Locust en el otro. En cuanto a los modos competitivos (Todos contra todos, Duelo por equipos y Dominio), ya no enfrentan a CGO y Locust, sino, simplemente a CGO, lo que puede decepcionar a algunos.

Lo peor es que solo se incluyen cuatro mapas para Invasión y otros cuatro para el resto de modos. Mientras tanto, ya hay anunciado un pase de temporada con futuros mapas y modos... La puntilla que confirma el cercenamiento del multijugador es la supresión del modo Bestia y,



LOS JEFES brillan por su escasez. Solo hay dos, y uno es el recurrente Berserker.





■ SIGUE SIENDO PURA DIVERSIÓN, PERO HA PERDIDO ALGUNOS ELEMENTOS CLAVE ■





LOS ENCLAVES, pese a la destrucción que los embarga, son de una belleza cautivadora. Fijados en el puerto o el centro de Halvo.

Multijugador minimalista

El multijugador competitivo ha sufrido importantes cambios. Se ha eliminado el desarrollo por rondas, se ha incluido el "respawn" inmediato tras morir y los movimientos son más ágiles, como el de saltar desde posiciones elevadas, que hace que las partidas sean más frenéticas. Como contrapartida, ya no hay Locust, solo hay disponibles cuatro mapas y la variedad de modos se reduce a tres:



TODOS CONTRA TODOS hace su debut en la franquicia. Gana el primero que logre acumular 25 muertes. Es un absoluto frenesí.



DUELO POR EQUIPOS enfrenta a CGO azules contra CGO rojos. Ya no hay Locust, lo que le resta buena parte de su encanto.



EN DOMINIO hay tres anillos dispersos por todo el mapa. Hay que conquistarlos para acumular puntos y llegar al tope fijado.

sobre todo, del modo Horda, que fue la piedra angular de las dos últimas entregas.

Gears of War Judgment cuenta con una jugabilidad excelente y un apartado técnico de infarto. Las misiones desclasificadas y el sistema de estrellas le dan empaque a la aventura, pero los recortes que se les ha aplicado tanto a la campaña como al multijugador juegan en su contra y lo colocan por debajo de la irrepetible trilogía original. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Invasión** es un modo muy completo. La división por clases da un tono estratégico.

■ **El control** es el mismo de siempre, incluso más ágil, gracias a pequeños cambios.

Lo peor

■ **La campaña** ha perdido piezas clave: vehículos, jefes, carisma de los personajes...

■ **El multijugador** ha sido cercenado: hay pocos mapas y ya no está el modo Horda.

Alternativas

• **Gears of War 2 y 3** superan en todo a esta precuela, tanto en campaña como en multijugador.
• **Halo 4** es más shooter, pero también cuenta con disparos, cooperativo y un multijugador gigantesco.

■ **GRÁFICOS** De lo mejor de 360. Los escenarios y la destrucción quitan el hipo.	94
■ **SONIDO** Música y efectos acompañan bien, pero el doblaje no pasa de agradecido.	80
■ **DURACIÓN** Las campañas dan para ocho horas, pero el online es minimalista.	82
■ **DIVERSIÓN** La jugabilidad es genial, pero se han suprimido muchos elementos.	78
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

Valoración

El sistema de coberturas y disparos es tan gratificante como siempre, pero se han perdido muchos elementos esenciales: vehículos, jefes, Horda, multi entre CGO y Locust... Es un juego notable, pero no llega al nivel de la trilogía original.

¡ **¿Queréis saber por qué arrasa en Japón? No os perdáis el reportaje de la página 82.**

12 ■ Aventura ■ Capcom ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano
■ 59,95 € (Wii U), 47,95 € (3DS) ■ Lanzamiento: 22 de marzo ■

Mejores cacerías que en Botswana

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Si vuestra condición social no os da para iros a cazar elefantes al sur de África, tenéis esta otra opción, también plagada de bestias que se "aberronchan" contra el rocaje vivo.



1

■ **LA CRIATURA MÁS SALVAJE QUE ALUMBRÓ Wii** anda suelta de nuevo. *Monster Hunter Tri* supuso el debut de la famosa saga en el seno de la familia Nintendo y, tres años después, su parque jurásico particular regresa a la acción, con una versión ampliada para Wii U y 3DS.

Monster Hunter 3 Ultimate incluye todo el contenido de la entrega de Wii y le añade numerosos monstruos rescatados de *Monster Hunter 3rd Portable* (entrega para PSP inédita en España) y otros nuevos, para conformar la entrega definitiva.

Los gigantescos monstruos son las estrellas indiscutibles. A lo largo de diversos ecosistemas divididos por zonas (isla, pantano, desierto, tundra, volcán, montaña), hay que buscar a los monstruos y marcarlos con pintura para tenerlos localizados en el mapa. A partir de ahí, se inician unos combates que pueden durar más de media hora y en los que se pueden llegar a reunir hasta tres jefazos juntos.

→ **HAY UNA TREINTENA DE MONSTRUOS GRANDES** (50, si se cuentan las subespecies raras) y cada uno tiene unas rutinas de ataque. El objetivo es tumbarlos, pero su inteligencia juega en nuestra contra, pues son duros de roer y, cuando están débiles, huyen a comer o a dormir para reponer fuerzas.

Pese a la lentitud de movimientos de nuestro cazador, es un auténtico gustazo liarse a tortas, afilar el arma, estar pendientes de si hace calor o frío... El control ha mejorado sobremanera gracias a la "cámara objetivo", que permite recolocar la perspectiva automáticamente para tener a los monstruos grandes en el punto de mira, lo cual miti-



3DS Y WII U reciben una revisión ampliada de *Monster Hunter Tri*, uno de los títulos estrella de Wii.



LAS MISIONES se cuentan por cientos: unas 120 en solitario, 160 en el multi, los quest que podemos descargarnos...



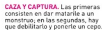
LA ALDEA DE MOGA es el centro neurálgico, donde interactuamos con otros humanos y con los gatos felyne.



Misiones a tutiplén

El número de misiones de Monster Hunter 3 Ultimate se cuenta por cientos. Se van desbloqueando poco a poco, a medida que progresamos, y, para tomar parte en ellas debemos pagar una pequeña cuota. Por lo general, la duración máxima es de 50 minutos. En algún quest llegan a reunirse hasta tres jefes:





CAZA Y CAPTURA. Las primeras consisten en dar matarile a un monstruo; en las segundas, hay que debilitarlo y ponerle un cepo.



RECOLECCIÓN. Debemos recoger hierbas, minerales o incluso robar los huevos del nido de un monstruo y huir con ellos.

2



3



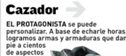
ME VOY DE CACERÍA

El protagonista es un cazador recién llegado a la Aldea de Moga. Allí, le piden investigar unos temblores:

1. **LA ACCIÓN Y EL ROL** se combinan. Hay combates, pero también gestión de inventario o distribución de recursos.
2. **EL EQUIPAMIENTO** es clave para triunfar. Hay cientos de armas y protecciones para cabeza, pecho, cadera, brazos y piernas.
3. **LA FORJA** permite crear armas y armaduras, si logramos ciertos materiales.

ga la dificultad típica de la saga. Tanto en 3DS como en Wii U, la pantalla táctil permite gestionar cosas, pero también rotar la cámara de forma intuitiva. De hecho, en 3DS ni siquiera hace falta usar el Botón Deslizante Pro. No obstante, en los combates en el agua resulta algo engorroso.

→ EL JUEGO ES VASTÍSIMO, merced a las cerca de 150 misiones y encargos que hay para un solo jugador. Llegar a derrotar al Ceadeus, que era el jefe final en *Monster Hunter Tri*, lleva unas 30 horas (sin contar las veces que moriréis), pero tras eso se desbloquean las llamadas misiones de alto rango, más difíciles, que acercan la duración de la aventura hacia las 80-90 horas tranquilamente. A eso, añadid las 160 misiones del multijugador ▸▸



Cazador

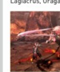
EL PROTAGONISTA se puede personalizar. A base de echarle horas, logramos armas y armaduras que dan pie a cientos de aspectos diferentes.

Creando el Parque Jurásico

El juego incluye 22 monstruos pequeños y 29 jefazos, que se convierten en 50 si tenemos en cuenta las diferentes subespecies. Repiten presencia todos los de *Monster Hunter Tri*, a los que se añaden otros rescatados de *3rd Portable* y algunos nuevos:



MONSTER HUNTER TRI. Los 18 jefes finales que había en Wii vuelven: Gran Jaggi, Qurupeco, Lagiacrus, Uragaan, Ceadeus...



PORTABLE 3RD. Se han rescatado nueve jefes de esta entrega de PSP: Duramboros, Nibelsharf, Arzuros, Volvidon...



NUEVOS. Brachydios y Guran-Miraosu debutan. También hay subespecies, que son versiones alternativas de algunos jefes.



LAS CUMBRES BORRASCOSAS son un nuevo ecosistema. Se suman a la isla, el pantano, el desierto, la tundra y el volcán.





HAY DOCE TIPOS DE ARMAS, de los que cuatro son nuevos: las espadas dobles, la flauta, la lanza-pistola y el arco.



LOS SHAKALAKAS son pequeños seres que nos ayudan en la batalla. Hay dos: Cha-Cha y Kayamba, que hace su debut.

LA CÁMARA OBJETIVO es la principal novedad en el control. Permite enfocar a los jefes finales de manera automática.



CADA ECOSISTEMA se divide en unas diez zonas. Cada jefe suele moverse por unas áreas muy determinadas.



Zinogre

Esta criatura, que proyecta electricidad, es uno de los fichajes que se han hecho del zoológico de *Monster Hunter 3rd Portable*.

▸▸ y los quest gratuitos que podemos descargarnos...

→ **EL MULTIJUGADOR ES ESENCIAL** para disfrutar aún más, como os contamos en el cuadro de la derecha. Hay hasta juego cruzado entre Wii U y 3DS. El apartado técnico, por su parte, presenta altibajos. Los escenarios son muy grandes y los combates, muy fluidos, con detalles como el deterioro progresivo de los monstruos. Ahora bien, se nota que el título es un "port" de Wii al que se le ha añadido el efecto tridimensional en 3DS, y la alta definición en Wii U, sin más. Hay importantes tiempos de carga entre zonas y algo de "clipping".

Pese a eso, *Monster Hunter 3 Ultimate* es el título más vasto que hay en 3DS y Wii U. Su duración supera las cien horas y las novedades respecto a *Tri*, en forma de monstruos, hacen que sea más que un mero "port". HC

Versión 3DS

La ampliación primigenia del genial Monster Hunter Tri

Por culpa de la tardanza en salir de Japón, *Monster Hunter 3 Ultimate* ha llegado paralelamente a las 3DS y las Wii U de Occidente. Sin embargo, el título, que es una versión ampliada de la entrega de Wii, se pensó inicialmente para la portátil, en vista de lo bien que habían funcionado las entregas de PSP. Así, en Japón, salió en diciembre de 2011 y, un año después llegó a Wii U.

El desarrollo es el mismo en las dos plataformas, pero se explota más las capacidad técnica de 3DS, pues la versión de sobremesa no deja de ser un "port" en HD de ese otro "port" que es en sí la propia entrega de 3DS.

En ese sentido, hay que decir que el apartado técnico de 3DS da la de cal y la de arena. Por un lado, presenta un aspecto a la altura del que vimos en Wii en 2010, con unos escenarios y unos monstruos gigantescos. Por otro lado, el efecto 3D resulta molesto a la vista. De hecho, incluso teniéndolo desactivado a veces la imagen se desenfoca ligeramente, lo que dificulta la lectura de algunos textos. Las cinemáticas, por su parte, ni siquiera incluyen efecto 3D. En todo caso, no son aspectos que arruinen el bestial desarrollo.

→EL MULTIJUGADOR es el otro punto en que difieren las dos versiones. A priori, la de 3DS tiene un hándicap: sólo admite el multijugador local (con cuatro tarjetas), a diferencia de la de Wii U, que tiene online. Sin embargo, gracias a un parche, parece que los usuarios de 3DS podrán jugar online... con el sinsentido de tener que disponer de una Wii U como router.



LA VERSIÓN DE 3DS fue anterior a la de Wii U, ya que en Japón salió en 2011. La de sobremesa es, por tanto, un "port".



LA PANTALLA TÁCTIL es muy útil para rotar la cámara y sustituye a la perfección al Botón Deslizante Pro.





EL MULTIJUGADOR de 3DS es sólo local, a priori. No obstante, si se tiene una Wii U, se puede usar como router y jugar online.



EL JUEGO CRUZADO permite combinar una Wii U con tres 3DS, así como compartir datos guardados entre las dos versiones.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La duración** puede rondar las cien horas, algo salvaje en estos tiempos.

■ **El control** ha mejorado. La "cámara objetivo" mitiga la otrora frustrante dificultad.

Lo peor

■ **Al ser un "port",** buena parte del contenido ya sonará a los que jugaron al de Wii.

■ **Gráficamente tiene taras.** Hay "clipping" y el 3D de la portátil molesta.

Alternativas

- **Zelda Ocarina of Time** sigue siendo la gran obra maestra de 3DS.
- **Darksiders II,** en el caso de Wii U, también combina aventura y acción, aunque con un estilo plataformero y más frenético.

Versión Wii U

■ **GRÁFICOS** Simplemente se les ha pasado el filtro HD, sin remodelar nada.	79
■ **SONIDO** Tiene melodías épicas, pero hay balbuceos en vez de voces.	77
■ **DURACIÓN** Entre la historia y el multi, supera las 100 horas con facilidad.	98
■ **DIVERSIÓN** El control es genial y tiene el punto a favor del multi online.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Versión 3DS

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son enormes, pero hay fallos y el 3D molesta.	82
■ **SONIDO** Igual que en Wii U, pero lo hace con una capacidad mucho menor.	80
■ **DURACIÓN** Las misiones son exactamente las mismas que en Wii U.	98
■ **DIVERSIÓN** No hay mejor caza. Lástima que no haya online "autónomo".	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

El parque jurásico de Capcom alcanza su cota más alta de vastedad, con una revisión de *Tri* que añade más monstruos, más armas y más misiones. Las dos versiones son casi idénticas, aunque la de Wii U tiene a favor el punto del online.

7 ■ Aventura ■ Nintendo ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 44,95 € ■ Ya disponible







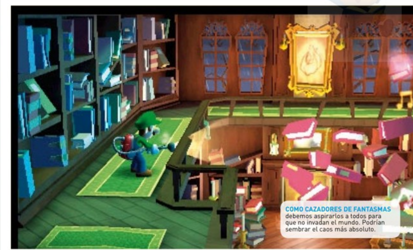
CONOCE LOS INVENTOS

Elvin Gadd hace gala de un amplio repertorio de artefactos:

1. SUCCIONAENTES 5000 La vieja aspiradora de Luigi nos llega renovada. Esta versión tiene más potencia y es más precisa que la del juego original. Es el primer objeto que encontramos y nos acompaña durante toda la aventura. Más nos vale.

2. EL DESOSCURIZADOR Los llamados orbes eletroplasmáticos que invaden las mansiones crean ilusiones o nos esconden objetos y entradas secretas, pero podemos usar nuestro desoscurizador para regenerarlas.

3. EL FANTASMÓGRAFO Parece una tontería, pero qué haríamos si el profesor no pudiera rastrear las señales paranormales. Al acabar una misión, vemos un recuento de fantasmas, monedas y corazones, pero seguimos buscando presencias.



COMO CAZADORES DE FANTASMAS debemos aspirarlos a todos para que no invadan el mundo. Podrían sembrar el caos más absoluto.

¿A quién vas a llamar?

LUIGI'S MANSION 2

En esta secuela se puede "aspirar" a casi todo, pero a costa de pasar un miedo muy simpático.

■ **HACÍA MÁS DE DIEZ AÑOS** que Nintendo no le ofrecía un sitio privilegiado al hermano pequeño de Mario. Luigi fue uno de los anfitriones en el lanzamiento de GameCube y, aunque aquel *Mansion* original era un título divertido y con encanto, se nos quedaba demasiado corto.

Su secuela ha tomado el "más y mejor de lo mismo" por bandera. Desempolvamos nuestra renovada Succionaentes 5000 para un juego que apuesta por un planteamiento más pausado y que apela al ingenio del jugador. Next Level Games ha sabido jugar bien las cartas clave de los títulos de Nintendo: el sentido del humor, la diversión y unas gotas de nostalgia.

→ LA PRIMERA NOVEDAD ES EL NÚMERO DE MANSIONES: si el primer juego sucedía en una sola residencia, este *Luigi's* cuenta con cinco tenebrosas casas de varios pisos y cientos de habitaciones que rastrear. Los escenarios están llenos de objetos susceptibles de ser aspirados, y muchos de ellos pueden darnos monedas o corazones de salud, muy importantes.

Pero para encontrar todos estos "bonus" tendremos que utilizar diferentes gadgets, que se con-

Luigi

A nuestro héroe le dan miedo los fantasmas, pero intenta ser valiente. Le vemos asustarse y canturrear la melodía principal. Un poco de nostalgia.





LOS ENEMIGOS van guardándose en nuestra aspiradora, que luego volcamos en el laboratorio del profesor para aislarlos..



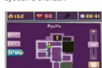
LAS LLAVES son un elemento clave para avanzar por las mansiones. Encontrarlas irá resultando algo complicado. .



ALGUNOS FANTASMAS aparecen invisibles, así que tenemos que usar los gadgets luminosos.

Mordiendo el polvo

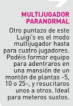
Nuestro héroe lleva una Nintendo DS que le permite recibir llamadas del profesor Gadd, ver el mapa interactivo con los escenarios de cada mansión y consultar las misiones que se nos encomiendan. Dentro del mapa de la pantalla táctil hay varias indicaciones que nos ayudan a avanzar.



EXCLAMACIONES AMARILLAS: Indican qué habitaciones debemos rastrear mejor. Si te quedas atascado, mira el mapa..



PUNTOS VERDES: Nos dicen que esa zona está completada en la misión actual. En la siguiente, tendrás que volver a visitar todo .



MULTIJUGADOR PARANORMAL

Otro puntazo de este Luigi's es el modo multijugador hasta para cuatro jugadores. Podéis formar equipo para adentraros en una mansión de un montón de plantas -5, 10 o 25-, y resucitaros unos a otros. Ideal para meteros sustos.





trolan con distintas funciones de la consola. Casi podríamos considerarlo un juego de puzles: cada habitación tiene sus propios rompecabezas y ninguno se resuelve mediante la fuerza bruta.

Luigi's Mansion 2 es un juego muy entretenido, con algunos enigmas muy elaborados y un montón de elementos estudiables. Su mayor defecto es que a veces resulta demasiado sencillo, por culpa de las numerosas indicaciones en el mapa. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La simpatía que respiramos** en cada aspecto del juego: gráficos, personajes...
- **La variedad** de escenarios, gadgets, fantasmas, misiones.

Lo peor

- **Las ayudas** que nos presta el juego son demasiado evidentes, y le quitan emoción.
- **Si te atascas** (pese a las ayudas del cartucho) puedes frustrarte bastante.

Alternativas

- **Professor Layton** es el mejor juego de puzles que hay, por ahora en esta consola.
- **New Super Mario Bros 2** es un juego de plataformas, pero también destila el "espíritu Nintendo".

GRÁFICOS Las carencias se "tapan" porque los escenarios son pequeños.	85
SONIDO La música es muy simpática, pero algo repetitiva durante el juego.	84
DURACIÓN Alrededor de 10 horas si no te atascas. ¡Nosotros lo hemos hecho!	90
DIVERSIÓN Cazar fantasmas siempre mola, y más si a nuestro prota le dan miedo.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Por fin *Luigi's Mansion* dura más de dos horas. Esta secuela es todo un juegazo, aunque algunas misiones se hacen repetitivas y quizá peca de ayudarnos demasiado. Tiene tanto encanto que nos da igual.

7 ■ Sandbox ■ Nintendo ■ I jugador ■ Castellano
■ 59,95 € ■ 27 de marzo ■ Contenido:



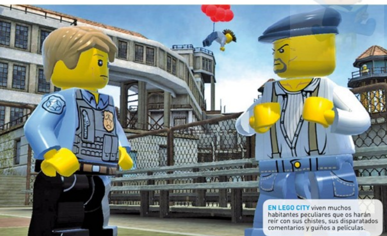




UNIFORMES PARA McCAIN

El protagonista cuenta con ocho uniformes entre los que cambiar a vuestro antojo para aprovechar sus diferentes habilidades y resolver los puzles. Además, es posible desbloquear y personalizar numerosas apariencias.

1. EL POLICÍA tiene un gancho importante para los tramos plataformeros, puede usar el GamePad a modo de escáner y rastrear huellas en busca de objetos escondidos.
2. EL LADRÓN es capaz de abrir puertas cerradas y cajas fuertes.
3. EL OBRERO puede perforar algunos suelos y manipular cajas de fusibles. También están el civil (habilidades básicas), el minero (rompe rocas y maneja dinamita), el astronauta (se teletransporta), el granjero (puede regar plantas y planear con una gallina) y el bombero (apaga fuegos y derriba puertas con su hacha).



EN LEGO CITY viven muchos habitantes peculiares que os harán reír con sus chistes, sus disparatados comentarios y guiños a películas.

Donde viven los Lego

LEGO CITY UNDERCOVER

Tras años de éxitos en los videojuegos, las figuras Lego nos muestran por fin y con orgullo su propia ciudad, en exclusiva para Nintendo.

Chase McCain

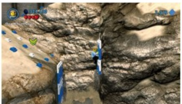
Un policía de primera cuyo objetivo es atrapar a Rex Fury, un peligroso criminal al que ya puso entre rejas en el pasado pero que ha logrado escapar. Para encontrarlo se infiltra en las mafias de Lego City.

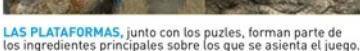
■ **EL JUEGO LEGO MÁS AMBICIOSO Y GRANDE** nos traslada a una enorme ciudad basada en los populares sets de juguetes Lego City, que representan edificios y entornos urbanos. Desde que se anunció, los aficionados hablan de él como "el *GTA* de Lego", debido a que también se desarrolla en una ciudad de mundo abierto con misiones que cumplir y numerosos vehículos que conducir. Y desde luego, el juego cumple sus aspiraciones: realmente nos hace sentir dentro de un mundo de Lego, más aún que anteriores títulos. No solo por su calidad visual y su representación constante de elementos construidos con los productos de la juguetera danesa, sino también por sus personajes y el desarrollo.

Después de tantos juegos basados en franquicias externas, los ingleses TT Games han creado una estupenda aventura que plasma acertadamente el espíritu Lego, con una gran personalidad y unas escenas de vídeo más divertidas que nunca gracias a sus desternillantes diálogos perfectamente doblados.

→ **LOS PUZLES SIGUEN SIENDO EL CORAZÓN** de la jugabilidad. Durante el transcurso de la aven-



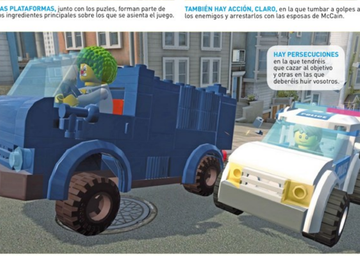




LAS PLATAFORMAS, junto con los puzles, forman parte de los ingredientes principales sobre los que se asienta el juego.



TAMBIÉN HAY ACCIÓN, CLARO, en la que tumbar a golpes a los enemigos y arrestarlos con las esposas de McCain.



HAY PERSECUCIONES en la que tendréis que cazar al objetivo y otras en las que deberéis huir vosotros.

Más de 100 vehículos

La ciudad está repleta de vehículos, y podéis montaros en todos ya que McCain sólo tiene que enseñar su placa para tomarlos prestados. Podéis subiros en coches, motos, caballos, camiones, autobuses, trenes, helicópteros... ¡e incluso montar a lomos del esqueleto viviente de un tiranosaurio rex!



LOS DEPÓSITOS DE VEHÍCULOS os permiten recoger cualquier "carro" que hayáis desbloqueado e incluso escoger su color.



LAS CALLES están muy vivas y veréis pasar vehículos de todo tipo, como esta limusina.

GamePad

EL GAMEPAD está integrado en el juego como una herramienta policial que el propio McCain sujeta con sus manos a menudo. Lo usa como comunicador para realizar videollamadas con otros personajes del juego que aparecen en la pantalla del mando, y también sirve como escáner para detectar objetivos escondidos y conversaciones en la distancia. Además, podéis tomar y guardar fotos del juego con él, y observar el mapa en todo momento.



tura llegaréis a encontrar ocho tipos de uniforme distintos, cada uno con habilidades diferentes y propicias para según qué ocasión.

Un desarrollo salpicado de exploración, plataformas, combates y persecuciones sobre ruedas otorga gran variedad, junto a una cantidad apoteósica de desafíos y misiones secundarias de todo tipo, desde carreras callejeras hasta rescatar gatitos, pasando por construir hasta 65 edificios con los ladrillos que encontréis. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La cantidad** de cosas por hacer, tanto en la aventura como en misiones secundarias.
- **Los diálogos,** muy numerosos y graciosos, y con un doblaje magnífico.

Lo peor

- **No hay cooperativo,** a diferencia de otros Lego. Molaría en las misiones.
- **Tiene que gustaros la mecánica** de los Lego para que os guste esta aventura.

Alternativas

- **Lego Batman 2: DC Super Heroes** es muy bueno y saldrá pronto también en Wii U, aunque preferimos Lego City.
- **Skylanders Giants** es otro producto de calidad, y también apto para todos los públicos.

GRÁFICOS El mundo Lego nunca se había visto tan bien ni a tan gran escala.	83
SONIDO Doblaje español ejemplar, buenas melodías y efectos sonoros.	93
DURACIÓN Aventura principal duradera y opciones secundarias numerosísimas.	93
DIVERSIÓN Os hará sonreír todo el tiempo y lo pasaréis en grande jugando.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

Valoración

Ya podemos decirlo sin ningún temor a equivocarnos: este es el mejor juego Lego hasta la fecha. Wii U gana enteros con la exclusiva de un título muy divertido e interesante, que recomendamos a todos los poseedores de la consola.

Por Rafael Aznar



18 ■ Acción ■ Tecmo Koei ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







ESCABECHINA POR EL MUNDO

Ryu Hayabusa se enfrenta al clan Araña Negra y a los Demonios Máximos. A lo largo de 17 capítulos, viajamos por lugares como Tokio, Nueva York o Venecia:

1. EL DESARROLLO se centra casi exclusivamente en la acción. Contamos con nueve tipos de armas (espada, guadaña, nunchakos, báculo, mandoble) y cuatro magias ninpo (llama del infierno, fénix en llamas, cuchillas giratorias y vacío penetrante).

2. LA DIFICULTAD es considerable, sobre todo cuando nos enfrentamos a los más de veinte jefes finales. Para los menos hábiles, está el modo Héroe, que nos hace casi invulnerables cuando la barra de vida está a punto de llegar a cero.

3. HAY DOS MODOS NUEVOS: Carrera Ninja, donde luchamos contra los enemigos y contra el crono para llegar a la meta, y Misiones en Equipo, que nos enfrenta a 35 misiones con la compañía de un personaje controlado por la IA (no



RYU HAYABUSA rescata su espada del baúl para volver a liarse a mandobles en PS Vita.





RACHEL, AYANE Y MOMIJI son personajes controlables en tres misiones del modo Historia. Cada una cuenta con unas habilidades muy diferenciadas.

La carnicería del ninja dragón

NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS

Ryu Hayabusa vuelve a PS Vita con un "port" del excelente "hack and slash" que protagonizó en Xbox 360 y PS3 hace unos años.

■ **EL TEAM NINJA** continúa su filosofía de hacer "ports" para su saga estrella, aquélla a la que Tomonobu Itagaki encumbró. En esta nueva adaptación, nuestro cometido es el de siempre: rebanar a las decenas de enemigos que nos salen al paso durante las trece horas que dura la aventura.

El control responde muy bien, aunque, a día de hoy, quizás pueda resultar un poco tosco en comparación con el de otros "hack and slash" más modernos. Para compensar, el componente violento es de los más sangrientos que se hayan visto nunca en un juego, merced a las decapitaciones, los miembros amputados o los salpicones de vísceras.

→ **EL APARTADO TÉCNICO ES NOTABLE.** El componente gore está muy logrado y también brillan las cinemáticas, cuyo aspecto luce muy realista. El transcurso de las refriegas es fluido por lo general, aunque hay alguna ralentización cuando se juntan muchos enemigos en pantalla o cuando usamos ataques recargados.

No atesora tanta calidad como la primera entrega y la falta de novedades juega en su contra (el modo Misiones en Equipo pedía a gritos el componente cooperativo), pero es un "hack and slash" notable, sobre todo si no se disfrutó de él hace unos años. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	79

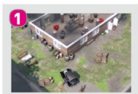
Valoración Es una adaptación notable, con un desarrollo largo, frenético y desafiante, pero apenas incluye novedades y ya no sorprende tanto como antaño.

PUNTUACIÓN FINAL 80

Versión analizada **PC** / Por Jorge S. Fernández



18 ■ Estrategia ■ FX ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







UN VIAJE A OTRA ÉPOCA

La ambientación en *Omertá: City of Gangsters* es brillante y aprovecha todos los tópicos del cine (y las series de Televisión) de la mafia. Aquí os dejamos una pequeña muestra "que no podréis rechazar":

1. VAMOS RECLUTANDO PERSONAJES a lo largo del juego (16 misiones en el modo principal) y todos ellos tienen elementos que los hacen únicos. Las habilidades de cada uno se han diseñado como si se tratase de un juego de rol.

2. LAS LOCALIZACIONES como el propio Boardwalk, junto a la playa, los casinos, los bares clandestinos... todo está cuidado con detalle, gracias al mismo motor gráfico que se utilizó, por ejemplo, en la última entrega de la saga *Tropico*.

3. LAS ARMAS Y LA FORMA DE PELEAR se han tenido muy en cuenta a la hora de desarrollar el juego. Desde la pistola Colt 1911 a la ametralladora Thompson, nos vamos a encontrar con un montón de elementos "familiares".



LA CIUDAD está muy bien ambientada, con zonas perfectamente reconocibles.





EL DESARROLLO combina negocios sucios y enfrentamientos, como si fuese una película de gángsters. También tiene modo cooperativo para dos amigos.

Negocios de familia

OMERTÁ

¿Habéis visto Boardwalk Empire? ¿Creéis que vosotros seríais capaces de salir adelante en ese ambiente mafioso? Pues ahora lo podéis demostrar en este juego de estrategia por turnos.

■ **NO ES FÁCIL LLEGAR A ATLANTIC CITY** en plena ley seca y abrirse paso. No tenemos un duro, así que hay que ser ingeniosos (y no tener escrúpulos) para empezar a ganar algo de pasta.

Lo primero es reclutar gángsters que nos hagan el trabajo sucio. Mandándoles a buscar informadores que nos soplen los lugares donde se mueven alcohol, cerveza o armas. A partir de aquí se trata de comprar barato y vender caro. Todos estos beneficios nos permitirán crear nuestras propias fábricas y destilerías, así como poner de nuestro lado a los poderes de la ciudad, como funcionarios o policía.

→ **LO MÁS DIVERTIDO DE OMERTA SON LOS ASALTOS**, al más puro estilo de juegos de estrategia de los años 90, como en *Jagged Alliance*. Son combates por turnos que nos ayudarán a rescatar a miembros de nuestra banda, hacernos con más alcohol o meter miedo a nuestros enemigos.

City of Gansters tiene un aspecto gráfico muy cuidado, con una ciudad y un diseño de los inmuebles muy currado. Los escenarios de los asaltos están bien modelados, son coloridos y ambientan a la perfección. El sonido merece mención aparte con unos doblajes de "cine" y en general, encantará a fans de la estrategia. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	80
SONIDO	87
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	84

Valoración Omertá es un título de estrategia clásico, que bebe de los títulos de los 90, pero con un apartado gráfico y de sonido de nuestros días.

PUNTUACIÓN FINAL 84

CADA TRAMPA requiere pulsar un botón concreto. Asimilar el que toca en cada momento lleva un tiempo, pero acaba siendo muy satisfactorio.







LOS NIVELES tienen diseños muy fantasiosos y estéticos. Si os lo curráis, podéis liberar las versiones "retro", que se muestran como un juego pixelado.

PS3-360-Wii U-PC | 3 | Plataformas/Musical | Gaijin | 1 jugador | Inglés | 12,99 € / 1200

BIT. TRIP RUNNER 2

El reto definitivo no consiste en disparar potentes cañones o resolver complejos acertijos, sino en correr. Correr mucho.

EL PRIMER "RUNNER" ya llamó la atención del personal por su estilo rápido y desenfadado. Esta secuela va más allá a nivel gráfico y en planteamiento de juego. Para los que no sepáis de lo que va la cosa, nuestro personaje, Commander Video, corre automáticamente en escenarios de un par de minutos de duración. Nuestro objetivo es pulsar el botón adecuado según el contexto: el de salto cuando se acerque un barranco, el de patada cuando haya una barrera... Nuestros movimientos tienen un efecto de sonido que coinciden con el "tempo" de la melodía que suena de fondo (sincronizar los movimientos es clave), por lo que este título tiene tanto de musical como de plataformas. Cada nivel tiene objetos que hemos de recolectar para desbloquear nuevos retos, por lo que el pique y el "replay value" están asegurados. Por cierto, ojo a las narraciones (en inglés) de Charles Martinet, la voz de Super Mario. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	83
SONIDO	84
DURACIÓN	88
DIVERSIÓN	84

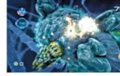
Valoración Original, intenso y muy atractivo. Su diseño de niveles es un puntazo, aunque a veces vamos tan rápido que cuesta "procesar" lo que viene.

PUNTUACIÓN FINAL 85

3DS | NANO ASSAULT EX

7 ■Shooter ■Shin 'en multimedia ■1 jugador ■Inglés ■14,99 €

EL JUEGO DE "DISPAROS MICROSCÓPICOS" nos vuelve a proponer recoger piezas de ADN mientras disparos a los virus que nos asaltan y sobrevivimos a las "boss fights". Nos movemos con el circle pad y dirigimos el disparo con los botones, o con el circle pad pro si lo tenemos. Se incluye un modo Historia, que hemos de superar para liberar retos en



la modalidad Arcade. También hay Boss Rush y Supervivencia, que pone las cosas chungas...

Valoración Un control fluido, muchas opciones y un impactante apartado visual redondean un gran shooter, aunque es carillo. **88**

360 | SERIOUS SAM DOUBLE D XXL

16 ■Acción ■Devolver Digital ■1 ó 2 jugadores ■Inglés ■800

LA SAGA DE DISPAROS MÁS LOCA regresa a la fórmula 2D con su personalización de armas como mayor atractivo. Así, podemos acumular montones de "juguetitos" para mezclarlos y crear el cañón definitivo, o encontrar mejoras para nuestro rendimiento. Además, ahora es posible jugar en modo cooperativo local, lo cual se convierte en la opción más



divertida del título. Además, es útil frente a la avalancha de enemigos absurdos que atacan.

Valoración Tiene buenas ideas, pero el desarrollo de nivel es muy flojo y resulta demasiado simple de superar. **65**

Vita | LET'S FISH! HOOKED ON

3 ■Simulador ■Sims ■1 jugador ■Castellano ■14,99 €

ESTE SIMULADOR DE PESCA nos propone convertirnos en los reyes del sedal, ya sea superando retos concretos (por ejemplo, dar con peces de un determinado peso) o compitiendo en uno de los once campeonatos que se incluyen. El sistema de juego es bastante sencillo y se fundamenta en elegir bien el cebo, controlar la tensión del sedal y superar quick time events cuando llegue el momento de



hacerse con la presa. También se puede usar el control táctil para superar los retos, aunque preferimos el estilo clásico.

Valoración A pesar de ser repetitivo y tener fallos de IA, atrapa por la cantidad de retos, desbloqueables y opciones que trae. **68**

Wii | METAL SLUG 4

12 ■Acción ■Mega Enterprise ■1 ó 2 jugadores ■Inglés ■900 Wii Points

OTRO JUEGO DE NEO-GEO que llega a Wii gracias a la Consola Virtual. No cambiaron mucho las cosas respecto a entregas previas: correr, disparar y pilotar toda clase de vehículos sigue siendo la clave para superar estos niveles arcade. Es cierto que los "armatostes" que controlamos tienen algo más de protagonismo que en los tres primeros juegos, pero lo fundamental sigue siendo explotar



a todos los soldados que osen salirnos al paso.

Valoración Sigue siendo un deleite visual y auditivo. El desarrollo no rompe cánones, pero su acción funciona. **80**

Xbox 360 - PC | CAPCOM ARCADE CABINET

Capcom lanza una serie de juegos clásicos de las recreativas con galerías de arte y ránkings mundiales. Aquí tenéis los tres primeros que han llegado.

AVENGERS

La ciudad está invadida por maleantes y hemos de limpiarla a base de puñetazos y patadas en perspectiva aérea (se puede jugar a dobles). Al término de cada uno de los 6 niveles nos espera un jefe final.



Valoración Un control horriblemente impreciso estropea un juego que ya es soso de por sí. **48**

1943

El clásico "shooter" vertical nos propone superar decenas de oleadas de aviones gracias a nuestro disparo infinito y los power ups. Hemos de eliminar un porcentaje mínimo de enemigos para ganar.



Valoración Mantiene un buen ritmo y el control es bueno, pero resulta demasiado repetitivo. **65**

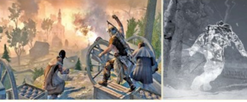
BLACK TIGER

Nuestro bárbaro héroe ha de recorrer mazmorras en la que le esperan saltos y toda clase de enemigos y jefes finales, además de rehenes para rescatar, y mejoras para nuestro rendimiento.



Valoración Su ambientación y desarrollo molan, pero los saltos han de ser muy precisos. Es difícil. **70**

CONNOR VUELVE a la carga, aunque en esta ocasión George Washington se ha convertido en un problema...



UN TIPO CON RECURSOS: la invisibilidad es una de las nuevas habilidades, pero nada mejor que unos cuantos cañonazos para "superar" las dificultades.

PS3 - 360 - Wii U - PC 18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 9,99 €/800 ■ 1,1 GB

ASSASSIN'S CREED III LA INFAMIA

Las realidades alternativas nos encantan, para qué negarlo. Veamos lo que trae un "qué hubiera pasado si" en toda regla.

■ **UNA HISTORIA DIFERENTE** es lo que nos propone el último DLC de la tercera entrega de la saga más popular de Ubi. Formado por un total de tres partes, esta (la primera de ellas) nos pone en situación: los Estados Unidos no se han convertido en una orgullosa democracia, sino en una tiranía en la que el autoproclamado rey George Washington dirige a su antojo la nación. Nuestra misión es detenerlo y descubrir por qué ha surgido esta historia paralela, que podéis jugar sin haber acabado la principal a riesgo de "comeros" algún que otro spoiler si lo hacéis así.

→ **LA MECÁNICA ES SIMILAR,** al propio juego, aunque está más limitada: no manejamos a Desmond, desaparecen las misiones navales, el escenario es reducido y las misiones secundarias son muy simples. En el lado positivo ponemos las nuevas habilidades del protagonista (como invocar a tres lobos para atacar) y el guión, pero en general todo es parecido a la historia principal y sólo dura unas tres horas. Si le sumamos que transmite la sensación de que lo mejor vendrá en las otras dos entregas, nos queda una "intro" que cumple, pero a un alto precio.

VALORACIÓN ★★★☆☆

EPISODIO

MASS EFFECT 3

PS3-360-PC | Precio: 14,99 €/1200 ₵ - 4 GB

La Ciudadela



SHEPARD ES UN IMÁN para los problemas. Se toma unos días de permiso y la "lía parda"...

TODO TIENE UN FINAL y lamentablemente este le acaba de llegar a una de las trilogías que ha marcado la presente generación de consolas. Una semana después de recibir "Reckoning", el último paquete gratuito que añadía mejoras al multijugador, el colofón al modo historia lo pone el presente DLC. Si bien los anteriores tenían sus puntos flojos y un precio elevado, este descargable sí merece mucho la pena, con un desarrollo que se divide en dos partes y tiene lugar íntegramente en la Ciudadela. La primera se desarrolla en una zona que no hemos podido visitar previamente y la historia, aunque bastante tópica y sobre la que no queremos "spoilear", gira en torno a Shepard y lo que le define como héroe. Lo mejor es poder ver, por vez primera, a todos nuestros compañeros de aventuras combatiendo juntos, además de vivir recuerdos emotivos de toda la trilogía y disfrutar de un gran sentido del humor.

TRAS LAS TRES HORAS que dura esa parte, la segunda es más sencilla y nos permite pasearnos por la zona, hacer apuestas o participar en minijuegos. Está claro que este DLC está bien aprovechado, mostrando un contenido variado y completo que no innova, pero sí culmina perfectamente una tremenda historia que comenzó seis años atrás. Y como diría Shepard, ahora sí: "I should go".

VALORACIÓN ★★★★☆



EPISODIO

DEVIL MAY CRY

PS3-360-PC

Precio: 8,99 €/720 ₵ - 1,8 GB

La caída de Vergil



VERGIL, EL HERMANO DE DANTE, protagoniza un interesante descargable donde descubrimos por qué cayó en las garras del mal. Aunque la base es la misma que en el juego principal, nuestro nuevo "héroe" tiene sus propias habilidades y movimientos, con 33 mejoras disponibles que lo hacen muy rejugable. Por su parte, el espectáculo de los combates no cambia, a pesar de que Vergil no encadena combos muy largos pero sí es más fuerte al "repartir". Si sumamos todos estos detalles, este DLC se hace muy recomendable, además de por un argumento elaborado y un precio por debajo de lo habitual en este tipo de contenidos. Lo que no podemos obviar es su corta duración (unas tres horas), aunque es cierto que *DmC* no es un juego muy largo de por sí.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS



GOD OF WAR: ASCENSION

El "animal de bellota" más popular del mundillo de los videojuegos ha regresado. La nueva aventura de Kratos ya está a la venta, y su correspondiente demo también está disponible. La media hora que dura viene repleta de la acción clásica de la saga, con hachazos por doquier, mini-puzles, QTEs y enemigos de todo tipo. Y, como era de esperar, nada mejor que un "bicharraco" para poner fin a esta buena muestra del juego final.



CASTLEVANIA MIRROR OF FATE

Veinte minutos tenemos por delante para probar uno de los juegos del año para 3DS. Su aspecto gráfico y un estilo muy cercano al *Lords of Shadow* original son dos factores muy llamativos, además de recordar a los *Castlevania* clásicos y su mítica y pausada jugabilidad.



MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Disponible tanto para Wii U como 3DS, la demo nos muestra varios detalles, aunque no hay modo online. Dos monstruos para cazar en veinte minutos y muchas armas son sus bazas, pero carece de tutorial, algo bastante duro para los novatos.

MULTIMEDIA



BATTLEFIELD 3

Su quinto y último pack de contenido acaba de llegar, introducido por un espectacular trailer. "End Game" trae cuatro mapas y dos modos de juego nuevos, siendo estos "Captura la Bandera" y "Superioridad Aérea".



DESTINY

El súper ambicioso proyecto de Bungie ya tiene nombre, y lo han presentado en un vídeo de cuatro minutos en el que nos describen los puntos clave de esta nueva saga: acción, MMO, primera persona y ciencia ficción.



SOUL SACRIFICE

Nada menos que cuatro minutos es lo que dura uno de sus últimos vídeos, en el que observamos escenas de batalla contra grandes enemigos y el sistema de menús. Está en japonés, pero "hypea" que da gusto...



TOMB RAIDER

Un emotivo y espectacular trailer del "reset" de Lara Croft fue publicado unos días antes de su lanzamiento. Titulado "Reborn", y con comentarios en castellano, en él vemos la evolución de nuestra heroína.

NOTICIAS

LO DEL "AÑO DE LUIGI" IBA EN SERIO

Ya nos advirtió Nintendo que 2013 iba a ser especial para el hermano de Mario. Su lanzamiento no tiene todavía fecha confirmada, pero un gran DLC para *New Super Mario Bros. U* está en desarrollo. Se titulará *New Super Luigi U* y rediseñará los niveles al completo, lo que podría equipararse a crear un juego totalmente nuevo.



LLEGAN MÁS PASES DE TEMPORADA

Tanto *Gears of War: Judgment* como *Bioshock Infinite* vienen acompañados de sendos pases, los cuales nos darán acceso a contenido futuro para el multijugador y el modo historia, respectivamente. Tienen un coste de 1600 puntos o 19,99 euros (en función de la plataforma).

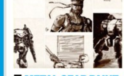
RAIDEN TENDRÁ COMPAÑÍA EN BREVE

Tras un primer y modesto DLC que ya está disponible, Konami ha anunciado que trabaja en otros dos más para *Metal Gear Rising: Revengeance*. Entre otros detalles, estos incluirán precuelas que nos darán más pistas acerca de la historia principal y podremos jugar con personajes diferentes, como Bladewolf y Jetstream Sam.

DEFINITIVAMENTE, SE ACABÓ LO QUE SE DABA

Tras más de cinco años y cuatro mil canciones, Harmonix ha anunciado que dejará de publicar nuevos temas para *Rock Band* desde el próximo día 2 de abril. Aunque el "boom" del género musical hace tiempo que pasó, nos da "penilla" que haya llegado el momento de "colgar" la guitarra.

La web del mes



METAL GEAR PAINT

Entrad en **http://artstudio.metalgearsolid.com** y mirad la pizarra digital que Konami ha preparado para seguir celebrando el 25 aniversario de la saga. Podéis dibujar, ver las obras de otros autores y participar en concursos. Y todo, con *Metal Gear* como inspiración.



OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.



PS3 | ATELIER AYESHA

DEBEMOS BUSCAR a nuestra hermana en este RPG puramente manganime, que ofrece combates por turnos y se basa en el paso del tiempo para dar algo de variedad al desarrollo.

Valoración Un título extenso y fiel a los estándares. Quizá por eso puede parecer algo soso a ciertos jugadores. **70**



PS3 | DYNASTY WARRIORS 7

ESTA NUEVA VERSIÓN "EMPIRES" vuelve a centrarse en el Romance de los 3 Reinos y reúne a todos los personajes de *DW 7 Xtreme Legends*, pero aporta la estratégica Fase de Planificación.

Valoración Los combates son tan reiterativos como siempre, pero las opciones estratégicas convencen. **78**



PS3-360-Wii U | KEN'S RAGE 2

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE regresa en un juego que reproduce toda la historia del manga. De nuevo, se calca el desarrollo de la franquicia *Dynasty Warriors*.

Valoración Recrea muy bien la historia original y ofrece muchos personajes, pero es muy repetitivo. **68**

PS Vita | RAGNAROK ODDISEY



EL MODELO MONSTER HUNTER llega a Vita con este clon: cacerías de bichos enormes, juego cooperativo con 3 amigos y opciones de personalización (podemos elegir 6 clases de guerrero distintas). Incluye más de 120 misiones, repartidas por un total de 9 capítulos, y otras 30 opcionales. Lo mejor es la fluidez de las partidas online, pero lo malo es que muy pronto se hace repetitivo: todo se reduce a pelear.

Valoración Si buscáis un juego de cacerías largo y en la línea de *Monster Hunter*, *Ragnarok* es lo más parecido en Vita, aunque es más repetitivo, simple y monótono que el juego de Capcom. **79**

PS3-360 | NARUTO SHIPPUDEN UNS 3



LA CUARTA GUERRA NINJA es el principal atractivo argumental de esta nueva entrega de la saga de lucha. En el modo Aventura Definitiva regresan los Boss Battles y se incorpora el modo Decisión Definitiva, gracias al cual podemos elegir qué "camino" seguir en momentos clave.

Hasta 80 personajes seleccionables pueden mostrar lo bien que lucen en este cel-shading.

Valoración El título más largo y completo de esta saga, que vuelve con estupendo modo Historia. Gran número de personajes seleccionables y buenos gráficos, aunque los mapas son lineales. **89**



Vita | PERSONA 4 GOLDEN

EL JUEGO DE PS2 regresa con mismo planteamiento (vivir una vida de estudiante a la vez que resolvemos extraños crímenes) y varios añadidos: más personas, un área nueva, mensajes online...

Valoración Una cuidada edición con un montón de añadidos y mejoras. Gran ambientación... en inglés. **90**





3DS | SONIC RACING TRANS.

EL ERIZO Y SUS AMIGOS vuelven a recorrer frenéticos circuitos con vehículos que esta vez se transforman en lanchas y aviones. Hay 20 circuitos inspirados en grandes sagas de SEGA.

Valoración El multijugador y los homenajes molan, pero hay bastantes tirones y ralentizaciones. **79**



PS Vita | SLY COOPER

EL LADRÓN MÁS ASTUTO ha de viajar a diferentes etapas históricas para salvaguardar su linaje. Gracias al cross-buy podemos usar nuestras partidas salvadas en la versión PS3.

Valoración Un juego tan atractivo como en PS3, pero con las ventajas de la pantalla táctil. Es bastante fácil. **86**

LOS MEJORES

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1
2	Ni no Kuni: La ira de la bruja...	PS3	→	2	2
3	Assassin's Creed III	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	↓	1	5
4	Crysis 3	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1
5	God of War 3	PS3	R	-	1
6	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	7	4
7	FIFA 13	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	↑	8	5
8	Uncharted 3	PS3	↑	9	3
9	Forza Motorsport 4	XBOX 360	R	-	1
10	Borderlands 2	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

!: NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

LOS MÁS ESPERADOS

1 The Last of Us
PS3
Tras sufrir un retraso, el nuevo título de Naughty Dog llegará a tiempo para el comienzo del verano. Joel y Ellie se tendrán que enfrentar a los infectados.
FECHA: 18 DE JUNIO

2 GTA V
PS3 - XBOX 360
Lleva años entre los títulos más deseados y seguirá en la lista unos cuantos meses más, hasta que, por fin, se convierta en una realidad tangible.
FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE

3 Assassin's Creed IV
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC
El próximo título de los Asesinos estará ambientado en el Caribe del siglo XVIII. ¿Listos para el abordaje?
FECHA: 31 DE OCTUBRE

4 Watch Dogs
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC
La presentación de PS4 sirvió para que Ubisoft enseñara su prometedor "sandbox"... y os hiciera soñar con él.
FECHA: OTOÑO

5 Beyond: Two Souls
PS3
El juego de Quantic Dream será una aventura de cine. El actor Willem Dafoe se unirá a Ellen Page en el elenco.
FECHA: OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.



VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

La valoración de Hobby Consolas (nº 259) fue de 85.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Un festín de acción brutal
Javi Tovar

"Los combates tienen un estilo propio y todo el carisma de la saga *Metal Gear*. Presenta al mejor Raiden hasta la fecha".

NOTA 93

Una mezcla espectacular
Jacobo Fernández

"¿Jugabilidad de *Bayonetta* y ambientación de *Metal Gear*? Nada puede salir mal. Adictivo, desafiante y espectacular, pero corto".

NOTA 91

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Persona 4 Golden** PS VITA	89	90/100 "Un clásico del rol que revive en una cuidada edición"	35/40 No disponible	9,3/10 "Divertido, adictivo y bonito: es el JRP que Vita esperaba"	8,5/10 "Segunda ocasión para probar uno de los mejores JRPG"	9/10 "Los nuevos contenidos lo hacen mejor que nunca"	9/10 "Es el mejor juego aparecido en PS Vita hasta la fecha"
2	**Far Cry 3** PS3 - XBOX 360 - PC	89	91/100 "Un mundo abierto fresco y lleno de posibilidades"	36/40 No disponible	9/10 "Su oscura historia y su excitante acción son impredecibles"	9/10 "Una aventura isleña que no te querrás perder"	9/10 "Una inteligente y elegante mezcla de acción y aventura"	8/10 "Rook Island no es lugar de vacaciones, pero sí de diversión"
3	**New Super Mario Bros U** Wii U	88	92/100 "Mejor juego de la subsaga *New* y del estreno de Wii U"	36/40 No disponible	9,1/10 "Recuerda que aún hay vida para los plataformas en 2D"	9,25/10 "Incorpora elementos nuevos y clásicos con acierto"	8,5/10 "Un excelente comienzo para el viaje de Nintendo al HD"	8/10 "En HD, pero sin nada que no hubiera cabido en Wii"
4	**Tomb Raider** PS3 - XBOX 360 - PC	88	93/100 "Excelente trabajo para rescatar a Lara del ostracismo"	-/40 No disponible	9,1/10 "Un nuevo inicio que le hace justicia a un personaje icónico"	9,25/10 "Su fantástica campaña lo convierte en imprescindible"	8,5/10 "Es una aventura de acción de lo más apasionante"	8/10 "Redefine a Lara Croft y la prepara para el futuro"
5	**Ni no Kuni: La ira de la...** PS3	86	92/100 "A la altura de las mejores películas del estudio Ghibli"	36/40 No disponible	9,4/10 "El mejor J-RPG en años y un imprescindible de PS3"	7/10 "Una belleza visual, pero las mecánicas de rol flojean"	9/10 "Su infinita creatividad hace de él un tesoro imperdible"	8/10 "Un cuento familiar muy cuidado en un género familiar"
6	**DmC: Devil May Cry** PS3 - XBOX 360 - PC	85	88/100 "Tras tanta polémica, el reinicio le ha ido genial a la saga"	34/40 No disponible	8,9/10 "*DmC* es exactamente lo que la serie necesitaba"	9/10 "Ninja Theory ha conseguido revitalizar a Dante"	8/10 "El sistema de combate y el diseño son más que un reset"	8/10 "Es el mejor hack and slash desde *Bayonetta*"
7	**Metal Gear Rising: Rev.** PS3 - XBOX 360	83	85/100 "Lleva la acción un poco más allá, aunque es efímero"	39/40 No disponible	8,5/10 "Una imperfecta locura: rápido, excitante y gratificante"	7,75/10 "Divertido, pero no logra ser ni *Metal Gear* ni *Bayonetta*"	8,5/10 "Es un impresionante espectáculo de estilo y tecnica"	7/10 "Satisfactorio, pero la duración es extremadamente corta"
8	**Dead Space 3** PS3 - XBOX 360 - PC	83	89/100 "La entrega más completa de la saga, aunque no innova"	-/40 No disponible	7,8/10 "Tiene errores, pero el combate y el ambiente funcionan"	9,75/10 "Uno de los mejores juegos de terror que hemos visto"	8/10 "Mantiene las bases, con un gran sistema de armas"	7/10 "Hay buenos momentos, pero la historia está estirada"
9	**God of War Ascension** PS3	83	90/100 "Sigue a pies juntillas la línea de los anteriores juegos"	36/40 No disponible	-/10 No disponible	-/10 No disponible	8/10 "El multi es un fracaso, pero la campaña es gloriosa"	7/10 "La campaña ya está vieja, pero el online tiene futuro"
10	**Crysis 3** PS3 - XBOX 360 - PC	80	90/100 "Una bestia técnica, aunque la campaña se queda corta"	35/40 No disponible	8,5/10 "No inventa la rueda, pero es un shooter muy pulido"	8,5/10 "La jugabilidad, basada en el nanotraje, es apasionante"	7,5/10 "Visualmente, brilla, pero no supera a los anteriores"	6/10 "No sorprende como sus predecesores y es corto"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Un sablazo atrevido
Andrés Macho

"Kojima no deja de sorprender y da luz verde a Raiden para demostrar lo que vale con su katana, aunque es algo corto".

NOTA 90



Apasionante desenfreno
Cristian Raventós

"Imprescindible para los fans de *Metal Gear*. Es un soplo de aire fresco que se separa del estilo habitual. El problema es su escasa duración".

NOTA 90

Cortando por lo sano
Enrique J.Montilla

"Raiden corta de raíz con su fama de rubia buena que vimos en Metal Gear 2 y se convierte en una máquina de matar, cortar y despedazar".

NOTA 85

Metal Gear sin cafeína
Carlos López

"Un juego entretenido, pero que no hace honor a la saga de Kojima. El conjunto es descafeinado y la historia está metida con calzador".

NOTA 75

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

TOMB RAIDER



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
5 Dishonored	94	59,95 €
6 Tomb Raider !	93	64,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
2 Borderlands 2	94	29,95 €
3 CoD: Black Ops II	93	69,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,95 €
2 Little Big Planet	95	19,95 €
3 Sonic Generations	87	19,95 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,95 €
2 F1 2012	93	64,95 €
3 Dirt 3	92	19,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	49,95 €
2 Mass Effect 3	93	30,95 €
3 Ni no Kuni	92	64,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	39,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

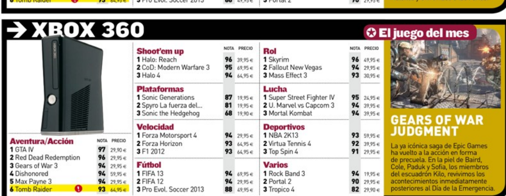
Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,95 €

El juego del mes

GOD OF WAR ASCENSION

Antes de marchar contra el Olimpo, Kratos fue un mortal atormentado por el asesinato de su esposa y su hija. El futuro Fantasma de Esparta protagoniza esta precuela, en la que debe escapar de la Prisión de los Malditos y enfrentarse a las Furias.

XBOX 360



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,95 €
3 Gears of War 3	94	29,95 €
4 Dishonored	94	59,95 €
5 Max Payne 3	94	29,95 €
6 Tomb Raider !	93	64,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,95 €
2 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
3 Halo 4	94	64,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	19,95 €
2 Spyro La fuerza del...	81	19,95 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	29,95 €
2 Forza Horizon	93	64,95 €
3 F1 2012	93	64,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	49,95 €
2 Fallout New Vegas	94	29,95 €
3 Mass Effect 3	93	30,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	39,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Portal 2	90	29,95 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

GEARS OF WAR JUDGMENT

La ya icónica saga de Epic Games ha vuelto a la acción en forma de precuela. En la piel de Baird, Cole, Paduk y Sofia, los miembros del escuadrón Kilo, revivimos los acontecimientos inmediatamente posteriores al Día de la Emergencia.

Wii U

El juego del mes



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult. !	93	59,95 €
2 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
3 NBA 2K13	93	59,95 €
4 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
5 Mass Effect 3	92	69,95 €
6 FIFA 13	91	69,95 €
7 Batman Arkham City	90	59,95 €
8 Darksiders II	90	59,95 €
9 Assassin's Creed III	89	69,95 €
10 Nintendo Land	88	59,95 €

MONST. HUNTER 3 ULTIMATE

La cacería montruosa de Capcom abre la veda por partida doble, con una versión para Wii U y otra para 3DS. Los 29 grandes monstruos que incluye y las múltiples misiones garantizan más de cien horas de juego, lo que lo convierte en el título más vasto que hay en ambas consolas.

Wii

El juego del mes



Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Skyward Sword	97	49,95 €
2 Super Mario Galaxy 2	97	49,95 €
3 Super Mario Galaxy	97	24,95 €
4 Metroid Prime Trilogy	95	49,95 €
5 Super Smash Bros Brawl	94	49,95 €
6 New Super Mario Bros	94	49,95 €
7 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
8 Rock Band 2	94	29,90 €
9 The Last Story	93	50,95 €
10 Monster Hunter Tri	93	49,95 €

LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Nunca es tarde para jugar (o rejugar) uno de los mejores títulos aparecidos en Wii. Link debe surcar los cielos y enfrentarse a diversas mazmorras en el que, por ahora, es el último título publicado de la saga, a la espera de *The Legend of Zelda: Wind Waker HD* para Wii U.

PC



El juego del mes

TOMB RAIDER

Lara Croft llevaba algunos años siendo una sombra de lo que fue en su etapa de PlayStation. Sin embargo, Crystal Dynamics le ha devuelto toda su belleza, con un título que sólo ha cosechado buenas críticas y que ya se postula como uno de los triunfadores del año.

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 L.A. Noire	98	19,95 €
2 Batman Arkham City	98	31,00 €
3 Max Payne 3	95	19,95 €
4 Alan Wake	95	24,95 €
5 Tomb Raider !	93	64,95 €

MMORPG	NOTA	PRECIO
1 Star Wars The Old Republic	97	12,95 €
2 World of Warcraft: Mists of Pandaria	94	34,95 €
3 Guild Wars 2	91	54,95 €
4 W. of Warcraft Cataclysm	85	29,95 €

RTS	NOTA	PRECIO
1 StarCraft 2	98	39,95 €
2 Total War Shogun 2	94	19,95 €
3 Civilization V	89	29,95 €
4 Men of War: Assault Squad	85	9,95 €

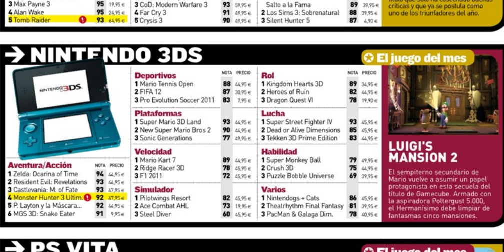
Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Borderlands 2	94	19,95 €
2 CoD: Black Ops II	93	59,95 €
3 CoD: Modern Warfare 3	93	59,95 €
4 Far Cry 3	91	49,95 €
5 Crysis 3	90	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Diablo 3	98	59,95 €
2 Mass Effect 3	96	20,50 €
3 The Witcher 2	96	29,95 €
4 Torchlight 2	93	18,99 €
5 Skyrim	92	29,95 €

Aventura	NOTA	PRECIO
1 The Secret of Monk. Island LeChuck's Revenge SE	95	9,99 €
2 New York Crimes	90	19,95 €
3 La Fuga de Deponia	82	19,95 €
4 Lost Horizon	80	9,99 €

Simulación	NOTA	PRECIO
1 Los Sims 3: Salto a la Fama	89	39,95 €
2 Los Sims 3: Sobrenatural	88	39,95 €
3 Silent Hunter 5	87	4,90 €

NINTENDO 3DS



El juego del mes

LUIGI'S MANSION 2

El sempiterno secundario de Mario vuelve a asumir un papel protagonista en esta secuela del título de Gamecube. Armado con la aspiradora Poltergust 5.000, el Hermanísimo debe limpiar de fantasmas cinco mansiones.

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
4 Monster Hunter 3 Ultim. !	92	47,95 €
5 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
6 MGS 3D: Snake Eater	91	9,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	44,95 €
2 FIFA 12	87	30,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	7,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
2 New Super Mario Bros 2	90	44,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	89	44,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 F1 2011	72	45,95 €

Simulador	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	19,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts 3D	89	34,95 €
2 Heroes of Ruin	82	44,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	44,95 €

Habilidad	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	44,95 €
3 Puzzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Theatrhythm Final Fantasy	81	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

PS VITA

El juego del mes

PERSONA 4 GOLDEN

Uno de los mejores juegos de rol de PS2 se adapta a PS Vita con una versión ampliada y mejorada. Ambientado en un instituto, debemos investigar una serie de asesinatos producidos por una extraña razón: mirar la pantalla de televisión a medianoche.

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
3 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
4 Gravity Rush	87	39,95 €
5 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
6 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance: Burning Skies	78	49,95 €
2 No disponible	–	
3 No disponible	–	

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	90	39,95 €
2 Rayman Origins	85	39,95 €
3 No disponible	–	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Need for Speed: M. Wanted	90	49,95 €
2 Wipeout 2048	80	39,95 €
3 ModNation Racers	80	39,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	29,95 €
2 FIFA 13	84	49,95 €
3 No disponible	–	

Rol	NOTA	PRECIO
1 Persona 4 Golden !	90	39,95 €
2 No disponible	–	
3 No disponible	–	

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
2 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
3 Mortal Kombat	92	51,00 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody's Golf	82	39,95 €
3 No disponible	–	

Varios	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Sound Shapes	70	12,99 €

→ TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Minecraft	1600	113 MB
5	Spelunky	1200	157 MB

Wizorb
Este mundo cúbico sigue creciendo con mapas y parches. ¡Hala, a construir!

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Wizorb	240	156 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149MB
5	The Impossible Game	80	9 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
2	Braid	9,99 €	240 MB
3	Journey	12,99 €	591 MB
4	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB
5	The Unfinished Swan	12,99 €	1,16 GB

Skullgirls
Se acerca una nueva luchadora descargable, así que este juego vuelve a estar de moda entre los peleones.

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Jetpack Joyride	Gratis	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421 MB



Little Inferno
¿Que os hace gracia prender fuego a las cosas? ¡Qué "chalaos"! Tranquilos, con este juego os desquitaréis.

Wii U eShop

JUEGOS SÓLO DESCARGABLES PARA Wii U

1	Trine 2 Director´s Cut	16,99 €	1941 MB
2	Mighty Switch Force	9,99 €	525 MB
3	Puddle	7,99 €	N/D
4	Little Inferno	14,99 €	114 MB
5	Bit. Trip Runner 2	12,99 €	824 MB

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Mighty Switch Force
Saltar y cambiar las plataformas de plano tiene más miga de lo que parece.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6€	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Megaman II (NES)	5€	53 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621 bloques
5	Nano Assault EX	14,99€	N/D

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Assassin´s Creed III	PS3
2	Dishonored	XBOX 360
3	Castlevania Mirror...	3DS
4	COD Black Ops II	PS3
5	Tomb Raider	XBOX 360
6	Crysis 3	PC
7	God of War Ascension	PS3
8	Ni no Kuni	PS3
9	Max Payne 3	XBOX 360
10	Nintendo Land	Wii U



David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Ni no Kuni	PS3
5	Halo 4	XBOX 360
6	Battlefield 3	PS3
7	Tomb Raider	PS3
8	New Mario Bros U	Wii U
9	Red Dead Redempt.	PS3
10	God of War Ascension	PS3

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	XBOX 360
4	Assassin´s Creed III	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	XBOX 360
7	Tomb Raider	XBOX 360
8	Heavy Rain	PS3
9	Super Mario Galaxy 2	Wii
10	Halo 4	XBOX 360

José Luis Sanz

1	Journey	PS3
2	God of War Ascension	PS3
3	Dead Space 3	PC
4	Diablo III	PC
5	Crysis 3	PS3
6	Monster Hunter 3 U.	Wii U
7	N.S. Mario Bros U	Wii U
8	Red Dead Redemption	360
9	Dishonored	PC
10	Super Mario 64	N64

1	Assassin´s Creed III	PS3 - 360 - Wii U - PC
2	Call of Duty Black Ops II	PS3 - 360 - Wii U - PC
3	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC
4	The Elder Scrolls: Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC
5	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



→ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

secundarios de Mario

Los allegados del fontanero también tienen su encanto y han protagonizado juegos a la altura de los del icono de Nintendo.

Wii 49,95 €

1 DK COUNTRY RETURNS

Inspirado en las entregas de SNES, este plataformas para Wii recuperó al mejor Donkey Kong, quien, acompañado por su hermano Diddy, debía atravesar una jungla repleta de color, plátanos y saltos.

3DS 44,95 €

2 LUIGI'S MANSION 2

El Hermanísimo, asustadizo como pocos, vuelve a asumir un rol protagonista para hacer frente a los fantasmas con ayuda de una potente aspiradora.

Gameboy Color - Consola Virtual 3DS 4,99 €

3 WARIO LAND 3

El archienemigo de Mario se quedaba atrapado dentro de una caja de música, donde debía saquear tesoros, con el poder de adoptar formas como la de vampiro o la de Wario eléctrico.

Nintendo 64 - Consola Virtual Wii 1.000 WP

4 YOSHI'S STORY

El simpático dinosaurio olvidó su papel de montura de Mario para protagonizar un plataformas donde debía salvar su isla de Baby Bowser, después de que éste la transformara en un libro de dibujos.

DS - €

5 SUPER PRINCESS PEACH

Peach es más aguerrida de lo que aparenta. Aquí, no tenía que esperar a que Mario la rescatara, sino que era ella quien iba en su búsqueda.

MONSTER HUNTER, EL FENÓMENO QUE ARRASA EN JAPÓN

FAUNA AUTÓCTONA



El parque jurásico de *Monster Hunter* ha vuelto a abrir sus puertas al público español en este mes de marzo. Hasta ahora la franquicia de Capcom no ha obtenido en Occidente el resultado comercial que merece, pero no ceja en su empeño. Donde sí que lleva años consiguiéndolo es en Japón, la cuna de este nuevo paradigma de los monstruos virtuales, que en la lucha entre PSP y la primera DS fue capaz de plantar cara incluso al fenómeno de *Pokémon*, pese a tener un parque de consolas mucho menor (33 millones de la portátil de Nintendo contra 19,6 de la de Sony).

LA FRANQUICIA TUVO SU ORIGEN EN 2004, en PlayStation 2. La poderosa máquina de sobremesa de Sony recibió tres entregas, pero fue en PlayStation Portable donde el coto de caza alcanzó el vasto terreno que hoy ocupa: con cada entrega que salía las ventas iban "in crescendo". En ese sentido, el juego más vendido en la historia de la saga es *Monster*

EL MONSTRUO PORTÁTIL, TU MEJOR COMPAÑERO

EL TRIUNFO DE MONSTER HUNTER en tierras japonesas no es fruto de la casualidad. Desde la década de los 90 los nipones han mostrado un gusto exacerbado por todo lo que tenga que ver con monstruos y coleccionismo. ¿Quién no recuerda los míticos Tamagotchi, que nos obligaban a cuidar, alimentar y jugar con un pequeño ser? El "boom" se consumó de la mano de Pokémon (Pocket Monsters) y Digimon (Digital Monsters), que a lo largo de los años han tenido varias series de televisión e infinidad de videojuegos. "Hacerse con todos" es la esencia.



EL TAMAGOTCHI, POKÉMON Y DIGIMON son los tres casos paradigmáticos del amor que sienten los japoneses por los monstruos "de bolsillo".

■ FREEDOM UNITE Y 3RD PORTABLE SON EL SEGUNDO Y EL TERCER TÍTULO MÁS VENDIDOS EN LA HISTORIA DE PSP ■

NIPONA

La saga de monstruos de Capcom se ha convertido en un fenómeno de masas a lo largo de la última década, con más de 20 millones de ventas. Crecida al amparo de Sony, ahora va de la mano de Nintendo.

Hunter Freedom Unite, que colocó 5,35 millones de copias en todo el mundo (de ellas, 4,13 corresponden al mercado japonés). Muy de cerca le sigue *Monster Hunter Portable 3rd*, con 4,84 millones... sólo con lo que vendió en el país del sol naciente, pues es un título inédito fuera de sus fronteras.

La primacía de *Monster Hunter* en PSP se confirma con sólo mirar el podio de juegos más vendidos. El segundo y el tercero son *Monster Hunter Freedom Unite* y *Portable 3rd*, superados sólo por una bestia mundial como *GTA* ▸▸



EL COSPLAY, la costumbre de disfrazarse de personajes de manga, anime o videojuegos que tanto gusta en Japón, no es ajeno a *Monster Hunter*.

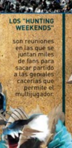


COMPARTIENDO UNA PASIÓN

EL COMPONENTE SOCIAL es una parte esencial para entender por qué *Monster Hunter* atrae a tamaña legión de fans en Japón. En Tokio, es muy habitual que se organicen convenciones y quedadas, en las que llegan a reunirse más de 5.000 personas, muchas de las cuales viajan desde otras partes del país. Esto es habitual en cualquier parte del mundo a cuenta de eventos como los salones del manga, pero no a cuenta de la pasión compartida por un único videojuego.

EL COOPERATIVO es, lógicamente, la otra cara de la moneda de ese componente social. Si hay tanta gente que se reúne para disfrutar del juego es porque permite compartir las cacerías hasta con tres amigos. Dada la dificultad de algunos jefes, se hace aún más importante jugar en compañía.

LOS "HUNTING WEEKENDS" son reuniones en las que se juntan miles de fans para sacar partido a las geniales cacerías que permite el multijugador.





LA DIFICULTAD DEL JUEGO invita a jugarlo en cooperativo con tres amigos. La saga empezó su auge gracias a las partidas locales de PSP.









EL MISMÍSIMO BIG BOSS SE UNIÓ A LA CACERÍA

LA MODA DEL "CROSSOVER" no se le escapa tampoco a *Monster Hunter*. El caso más llamativo es el del acuerdo de Capcom con Konami para incluir varias misiones de caza en *Metal Gear Solid Peace Walker* (PSP). Así, en esos encargos se combinaba la jugabilidad de dos de las mejores franquicias de los últimos tiempos. En vez de moverse con sigilo o enfrentarse a soldados, el legendario Big Boss se movía por un gran campo de batalla para hacer frente, mediante armas de fuego, a grandes monstruos alados como el Rathalos o el Tigrex, iconos de *Monster Hunter*.



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER tenía varias misiones especiales en las que aparecían criaturas de *Monster Hunter*.

UNA SAGA CON TIRÓN

EL PODER DE INFLUENCIA de *Monster Hunter* es más que considerable. Por ejemplo, la entrega de *Monster Hunter 3 Ultimate* para 3DS fue la que impulsó a Nintendo a lanzar el Botón Deslizante Pro, para poder rotar la cámara con comodidad.

XBOX 360 ha tenido poco éxito en Japón. Para tratar de paliarlo, en 2010 se lanzó *Monster Hunter Frontier Online*, una entrega que, por desgracia, no hemos visto en Occidente.

▸▸ *Liberty City Stories*, que logró colocar 7,47 millones de copias.

Buena parte del éxito de PSP vino, pues, de las diferentes entregas de *Monster Hunter*, que hay que atribuir al componente cooperativo, coleccionable y personalizable de la saga, tres factores por los que los japoneses se pirran.

→ **LA CONDICIÓN DE "VENDECONSOLAS"** de *Monster Hunter* quedó así acreditada. Pese a ser una "third party", Capcom tuvo mucha culpa del éxito de la primera portátil de Sony, y un caramelo tan goloso no pasó inadvertido para Nintendo, que pronto "fichó" a la franquicia para su uso y disfrute. Así, Wii recibió *Monster Hunter Tri*, una entrega que luego se ha reeditado con versiones ampliadas para 3DS y Wii U bajo el nombre de *Monster Hunter 3 Ultimate*, y es el título que acabamos de recibir en España. Esto es solo el preámbulo de lo que está por venir, pues en verano las 3DS japonesas recibirán la visita de las criaturas de *Monster Hunter 4*, que promete


SOUL SACRIFICE

FUENTE DE INSPIRACIÓN

EN VISTA DEL ÉXITO de la combinación de monstruos y cooperación a cuatro bandas de *Monster Hunter*, han sido muchas las compañías que se han intentado subir al carro. Recientemente se ha puesto a la venta en España *Ragnarok Oddyssey* y, próximamente, lo harán dos títulos de lo más prometedores. El primero será *Soul Sacrifice*, para PS Vita, firmado por el famoso Keiji Inafune, productor de *Megaman* y *Dead Rising*, en el que un esclavo se enfrentará a monstruos gigantescos haciendo sacrificios que irán deshumanizándolo. El segundo será *God Eater 2*, para PSP y PS Vita, que nos enfrentará a criaturas mitológicas con un importante peso del multijugador local. Son sólo dos ejemplos de todos los "imitadores" que pueden llegar en el futuro.


MONSTER HUNTER TRI fue el debut de la saga en consolas de Nintendo, tras nacer al amparo de Sony. En verano, saldrá *Monster Hunter 4*.


CADA NUEVA ENTREGA lleva a la saga a otro nivel: más monstruos, nuevos tipos de armas, conectividad online para ampliar contenidos...



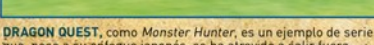
convertirse en el título estrella que dé otro espaldarazo a la ya exitosa portátil de Nintendo.

→ **JAPÓN LLEVA AÑOS RENDIDO** al fenómeno de los monstruos. Los cazadores se han hecho fuertes en el lugar, y ahora les queda el desafío de conquistar el resto del mundo. Capcom y Nintendo están apostando fuerte por la franquicia para que el fenómeno sea cada vez menos japonés y más global. La caza ya ha empezado y no hay salida para escapar de ella.

SIN MIEDO A VIAJAR AL EXTRANJERO

LA GLOBALIZACIÓN lo abarca casi todo hoy en día, incluso el mundillo de los videojuegos. Antaño era habitual que tuviéramos que esperar varios meses, e incluso un año, para que llegaran a Europa y Estados Unidos las consolas que salían en Japón. Sin embargo, se trata de un país muy peculiar, y por eso muchos de sus juegos, a priori, sólo están enfocados a su población. Hay todo tipo de "frikadas" que nunca llegan a salir de las fronteras japonesas, pero también muchos títulos de aventura y rol que albergan mucho potencial.

MONSTER HUNTER se ha desmarcado en buena medida de esa tendencia, pese a que las ventas en Occidente no la han acompañado todo lo que debieran. Al margen de *Monster Hunter Portable 3rd*, de un tiempo a esta parte todos sus títulos han llegado a España. Que nunca paren de hacerlo.



DRAGON QUEST, como *Monster Hunter*, es un ejemplo de serie que, pese a su enfoque japonés, se ha atrevido a salir fuera.


YAKUZA, pese a sus "japonesadas", también ha lanzado la mayoría de sus entregas fuera de Japón.



REPASAMOS LAS SAGAS QUE HAN HECHO BORRÓN Y CUENTA NUEVA

REBOOTS

CAMBIAR PARA QUE NADA CAMBIE

Quizá sea síntoma de la falta de ideas o de que las compañías quieren arriesgar cada vez menos, pero la cuestión es que se está convirtiendo en común la práctica de los reboots: dar un nuevo comienzo a franquicias ya conocidas.

Muchos de vosotros ya habréis probado el nuevo *Tomb Raider* y estaréis de acuerdo con nosotros: el cambio ha sido para bien. Lara Croft se convirtió en todo un icono a finales de los 90, enamoró a millones de jugadores y participó de aventuras cada vez más ambiciosas. Tanto, que la saga comenzó a hundirse bajo su propio peso. Con la idea de sorprender a un usuario cada vez más acostumbrado al espectáculo, las nuevas entregas intentaban dar un giro de tuerca sobre los juegos y el personaje: que si ahora Lara es más oscura, que si luego lucha por su familia... Por un lado se quería mantener lo que hizo exitoso al original, pero a la vez se intentaba dar algo nuevo a base de "parches" argumentales y estéticos que eran pan para hoy y hambre para mañana. Con las nuevas generaciones, el público comenzó a ignorar cada vez más a Lara. Su personalidad, su aura, se había ido difuminando con el paso del tiempo y solo parecía haber dos opciones: o tirar la toalla y dejar al mito tranquilo o apostar por algo más radical.

→ASÍ, SE LLEGÓ A LA IDEA DE CREAR UN REBOOT. No se trataba de aportar cosas nuevas a la fórmula, sino de sentarse en una mesa, deconstruir la saga y discutir: ¿cuál era la verdadera esencia de *Tomb Raider*? ¿Qué es lo que capturó en primera instancia a los jugadores? A partir de ahí, habría que descartar todo lo demás (incluida la historia acumulada hasta entonces) y empezar de nuevo. Pero claro, eso podría provocar el rechazo de la gente. ¿Y si la nueva Lara no estaba a la altura de la antigua? ¿No percibiría la gente que se trataba del mismo perro con distinto collar? A pesar de los riesgos, en Crystal Dynamics estaban convencidos de su apuesta: cogieron el "espíritu" de Lara, lo metieron en un nuevo cuerpo (menos explosivo, pero más expresivo) y lo enfrentaron a retos más físicos, más creíbles. La jugada les ha salido bien, pero no por pura chiripa: a diferencia de las numerosas secuelas anteriores, aquí había un enfoque claro, un deseo real de crear cosas nuevas, sin miedo a "profanar" lo que ya estaba establecido.

■ PARA SALVAR LA FRANQUICIA TOMB RAIDER FUE NECESARIO VOLVER A LA VERDADERA ESENCIA Y DESECHAR TODO LO DEMÁS ■

→EL SECTOR DE LAS CONSOLAS HA CAMBIADO mucho en los últimos años: la crisis ha provocado cierres de grandes compa- ▸▸

LOS OTROS REBOOTS

ALONE IN THE DARK

Fue la primera gran aventura de terror. Su apuesta por los personajes poligonales sentó un precedente en el sector.

ALONE IN THE DARK, 1992



¿EN QUÉ CAMBIÓ?

Este caso es extraño. En 2001 se creó el reboot *The New Nightmare*, que comenzaba la historia de cero. 7 años después llegó una nueva entrega que decía que ese reboot no valía, pero sí los juegos originales. El héroe se mantuvo, pero con un look y una mecánica totalmente diferentes al original.

¿MERECIÓ LA PENA?

En absoluto. Tantos cambios en la saga (ahora la historia anterior no vale, ahora sí) volvieron loco al público, que no sabía si Edward Carnby era el mismo de siempre u otra persona con el mismo nombre. Para colmo, el juego de 2008 tenía un control y una curva de dificultad desastrosos.

ALONE IN THE DARK, 2008



DEVIL MAY CRY

Lo que iba a ser el cuarto Resident Evil se convirtió en un juego de "acción estilizada" en el que destacaba su héroe: Dante.

DEVIL MAY CRY, 2001



¿EN QUÉ CAMBIÓ?

Tras cuatro juegos, este año se ha decidido reiniciar la historia. En realidad, la jugabilidad es bastante similar a la de los originales y es en el propio Dante donde más se han notado las diferencias. Está más acorde con la estética actual, y tiene nuevos movimientos y un trasfondo ligeramente diferente.

¿MERECIÓ LA PENA?

Sí. Aunque el cambio de "look" del protagonista no ha gustado a todos, parece haber acuerdo en que el juego sí está a la altura de las circunstancias. Se ha modificado lo justo para que la experiencia siga siendo fresca y se ha solventado el problema de una historia que ya no podía girar más sobre sí misma.

DmC DEVIL MAY CRY, 2013



ñías pero, a la vez, los juegos son proyectos cada vez más ambiciosos y costosos. Quizá por eso, las desarrolladoras quieren ir cada vez más sobre seguro. Si una saga funcionó en el pasado, parece más fiable apostar por ella que por una que aún no haya calado.

Con ese panorama, no es de extrañar la proliferación de reediciones en HD, secuelas de juegos consolidados en nuevas consolas (*Splinter Cell*, por ejemplo) o remakes que principalmente se centran en mejorar los gráficos ¿Recordáis los estupendos *The Twin Snakes* o *Resident Evil* para GameCube? Ese parece el camino "fácil", pero hay más riesgo en abordar un reboot y decir al mundo: "lo anterior estuvo bien pero ya no sirve, ponemos el cuentakilómetros a cero". No es una práctica exclusiva de los juegos: ahí tenemos el reinicio de Pesadilla en Elm Street en las salas de cine, por poner un ejemplo.

➔LA FÓRMULA NO GARANTIZA EL ÉXITO, como se ha visto en casos como el de *Splatterhouse*. El nombre de una saga puede ser un incentivo para llamar la atención, pero si no cuidas el juego que estás creando, probablemente te vas a estrellar. Además, la decepción puede ser doble, porque estás manejando iconos que mucha gente reconoce y quiere, y probablemente te señalen como "el que se cargó la saga". Entonces, ¿no es la apuesta demasiado alta con este tipo de planteamientos? Sí, si los desarrolladores pierden el foco de lo que realmente importa: mantener sólo la esencia y replantear todo lo

PRINCE OF PERSIA

El juego original pretendía emular a las películas de espadachines y aventuras del cine clásico. El reboot lo llevó a otro nivel.


PRINCE OF PERSIA, 1989

¿EN QUÉ CAMBIÓ?

Mientras la historia del primero era algo más realista, en el remake predominaban los elementos mágicos. El uso del tiempo (si caíamos a un barranco, bastaba con "rebobinar" para salvarnos) y del desplazamiento en 3D destacaron por encima del nuevo Príncipe, que era más agresivo.

¿MERECIÓ LA PENA?

Totalmente. Supuso una reinterpretación muy lógica del juego original. Se supo destilar lo que era importante (la ambientación y las acrobacias fluidas) y presentarlo a una nueva oleada de jugadores. Ha sido una de las franquicias más exitosas de la generación de PlayStation 2.


P.O.P.: LAS ARENAS DEL TIEMPO (2003)

SPLATTERHOUSE

Viernes 13 y el mundo de las películas gore dieron pie a una de las sagas más sangrientas de los salones recreativos.



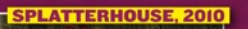
SPLATTERHOUSE, 1988

¿EN QUÉ CAMBIÓ?

El argumento, a grandes rasgos, era el mismo en la revisión de PS3 y 360: gracias a los poderes de su máscara, Rick debía exterminar a los monstruos que lo apartaban de su novia. El desarrollo pasó a ser tridimensional y Rick disponía de muchos más ataques especiales. También había algo de erotismo.

¿MERECIÓ LA PENA?

La verdad es que no. Para empezar, los juegos originales ya eran algo flojos y sólo tenían gracia por el gore. El nuevo juego, además, tenía un control impreciso y frustrante y los tiempos de carga eran eternos. Fue el retorno frustrado de una saga que, en el fondo, nunca fue gran cosa.


SPLATTERHOUSE, 2010



demás, pero sin descuidar el producto. Dicho de otra forma, "rebootear" a un personaje o una saga te sirve para tener una buena base, pero no es un comodín que te haga triunfar. Hoy en día, cuando la información sobre si tu juego naufraga se propaga en menos de un día, es más importante que nunca ofrecer un producto sólido.

➔ **AUNQUE ESTA PRÁCTICA ES CADA VEZ MÁS COMÚN,** existe mucha confusión sobre qué es un reboot y qué no lo es. Hay quien considera que *Street Fighter IV* lo fue. El argumento más simple para refutar esa idea es el "IV" de su título o el "3" de *Fallout 3*. ¿Cómo pueden ser reboots si continúan la numeración y la historia? Ahora bien, *Mortal Kombat* sí dejó el nombre a secas y volvió a "resetear" el guión. Siendo sinceros, no es que se arriesgara demasiado con ese reboot, porque la mecánica de los combates era muy similar a la de los originales e incluso los personajes eran casi clavados. Pero se cambió solo lo que necesitaba ser cambiado: el control y la fluidez. Ahí está la clave, en definitiva: si no está roto, no lo arregles. Analiza tu producto, sopésalo y descubre qué es lo que en su momento apasionó al usuario. Quizá vuelvas a conseguirlo...

REINICIAR UNA SAGA NO GARANTIZA EL ÉXITO, SI DESCUIDAMOS LA PROPIA CALIDAD DEL JUEGO

NINJA GAIDEN es otro ejemplo de buen reboot: modernizó a Ryu Hayabusa y lo metió en una soberbia aventura para Xbox.



EN LAS FILAS DE WORLD OF TANKS

UN DESPLIEGUE DE ARTILLERÍA

■ PC ■ Ya disponible ■ Wargaming

En 1945 los vehículos blindados se convirtieron en una pieza clave para luchar por Europa. Hoy, medio siglo después, la guerra de tanques sigue en pleno apogeo, pero a través de Internet y de manera gratuita.



LA GUERRA EN NÚMEROS

- **Número de jugadores:** 50.000.000 en todo el mundo
- **Carros disponibles:** Más de 150 tanques.
  500 piezas de artillería en total.
- **Número de tanques en pantalla:** 30 simultáneos.
- **Otros datos de interés:**
  18.000.000.000 disparos realizados al mes.
  1.500.000.000 tanques destruidos al mes
  77.000.000.000 de batallas iniciadas cada mes



EL DESARROLLO es muy simple: batallas multijugador que se libran a bordo de los blindados más importantes del siglo XX.



LOS TANQUES están clasificados por niveles, y van progresando a medida que acumulamos puntos. Podemos coleccionar todos los acorazados que queramos en nuestro garaje (comprando espacio adicional).



DESPUÉS DE DESCARGAR EL JUEGO tendremos que ir actualizándolo de manera periódica. Continuamente aparecen nuevos tanques y se introducen mejoras en el rendimiento general de *World of Tanks*.

INICIO DE HOSTILIDADES

Para participar en un conflicto como *World of Tanks* sólo necesitamos un PC y una conexión a Internet.

El teatro de guerra europeo de la Segunda Guerra Mundial (ampliado desde 1930 hasta la guerra de Corea) ha servido como inspiración para este título **Free 2 Play**, en que se enfrentan dos equipos de 15 tanques. Para comenzar a jugar basta con **descargarnos el programa cliente** (con un tamaño de 4,4 Gb) y con que nos registremos a través de la página **www.tanques.es**. Es posible que nos sintamos un poco perdidos al principio, ¿cómo se conduce un tanque? ¿De verdad es un juego gratuito? ¿Hace falta una máquina muy potente para jugar?

→NO SE TRATA DE UN SIMULADOR, sino que se han simplificado los controles para que podamos salir al campo de batalla en cuestión de segundos. **Los modos de juego básicos** se resumen en batallas por equipos, capturar la bandera y defender una posición. Son partidas de unos 15 minutos de duración, para treinta jugadores simultáneos.

No hace falta pagar nada para acceder a nuevos tanques y equipo, aunque las microtransacciones nos **ayudarán a progresar más deprisa** y conseguir material "premium".

LOS TANQUES TIENEN UN ASPECTO REALISTA, PERO NO SE CONTROLAN COMO UN SIMULADOR



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL y otros conflictos "menores" como la guerra de Corea, son la principal inspiración del juego.



COMPRAMOS MEJORAS con créditos (que se ganan en el juego) y oro, que se consigue a través de microtransacciones.

PROFESIONALES DEL CAMPO DE BATALLA

Podemos participar en ligas y torneos, convertirnos en profesionales y conseguir premios astronómicos.

Sólo los mejores tanquistas pueden convertirse en jugadores profesionales de *World of Tanks* y optar a **un premio de más de 300.000 euros**. Sólo hay que inscribirse (y conquistar) la liga profesional europea, que está a punto de arrancar el 1 de abril. Esta liga está abierta a **12 equipos**, y para acceder a ella tenemos que conseguir una buena posición en eventos online a lo largo del año.

→ **PODREMOS SEGUIR ESTOS ENFRENTAMIENTOS EN DIRECTO**, como si se tratase de una retransmisión deportiva, e incluso **acudir a las finales**, en impresionantes estadios, para animar a nuestro equipo favorito.

Pero la liga europea no es nuestra única opción. Hay quien preferirá conseguir un espónsor para viajar por Europa participando en **torneos**, como el que tuvo lugar durante la pasada GamesCom, o acudir a los **World Cyber Games**.

Si no estamos interesados en competir a tan alto nivel, siempre podemos demostrar nuestras habilidades formando un equipo y participando en **las guerras de clanes.** Wargaming ha habilitado este modo de juego, más estratégico, en el que luchamos por regiones europeas. Cuantas más zonas estén en nuestro poder, mayores serán las ganancias para nuestro clan. **En la página oficial se puede seguir la clasificación** y un mapa de los territorios controlados por los clanes.



PARA FORMAR UN CLAN no es necesario que todos los carros sean del mismo ejército.



LOS CLANES se enfrentan por el control de distintos territorios, como en el Risk.





ADEMÁS DEL CIRCUITO PROFESIONAL se organizan torneos especiales, coincidiendo con eventos como la GamesCom.

■ **ESTE AÑO COMIENZA LA LIGA PROFESIONAL DE WORLD OF TANKS, ENGLOBADA DENTRO DE LOS E-SPORTS** ■





TODOS LOS TANQUES se controlan igual, pero su construcción, el sistema de daños, las armas... son muy detallados.

EL CAMUFLAJE de los carros puede ser histórico... o podemos modificarlo, para afectar a la visibilidad de los oponentes.



ARQUEOLOGÍA DE GUERRA

Sin ser un simulador, *World of Tanks* demuestra un gran esfuerzo por recrear los blindados reales.

Las piezas de artillería pertenecen a **6 nacionalidades distintas (EEUU, China, Gran Bretaña, Francia, Alemania y la URSS)** y están divididas en clases dependiendo de peso maniobrabilidad y potencia. Su aspecto es muy realista, al igual que el sistema de daños e impactos. **La mecánica de batalla** se ha simplificado para que *World of Tanks* se juegue como un "shooter". Sin embargo, no todo es moverse y disparar; tenemos que tener en cuenta factores como la penetración de los proyectiles, el alcance, la visibilidad o la habilidad de los tripulantes.

→ LOS MÁS DE TREINTA MAPAS DISPONIBLES tienen una superficie aproximada de 100 hectáreas y alternan ambientaciones genéricas (como el desierto o el terreno ártico) con escenarios históricos, como pueden ser la Línea Sigfrido o los Fiordos. Todos estos mapas cuentan con unas condiciones climáticas propias.

Pero el tributo que Wargaming quiere rendir a las batallas reales va mucho más allá. La compañía ha financiado **expediciones arqueológicas** para recuperar y conservar piezas extraviadas de la Segunda Guerra Mundial, en particular, en el teatro de operaciones del Pacífico.

WARGAMING PARTICIPA EN EXPEDICIONES DE ARQUEOLOGÍA BÉLICA

EL RESPONSABLE

Entrevistamos a Victor Kislyi, director de Wargaming.net, que entró en el terreno de los MMO (juegos masivos online) después de una trayectoria de15 años en el sector. Además de ser el responsable de *WoT*, es un jugador empedernido.



¿CREE QUE EL FREE2PLAY ES SOSTENIBLE PARA CUALQUIER GÉNERO?

El modelo F2P está teniendo un gran impacto en la industria. Su éxito se debe a que permite llegar a una audiencia de 10 a 25 veces mayor que los juegos tradicionales. Cada vez más compañías se incorporan al F2P, o incluyen microtransacciones en sus juegos. Sin embargo, aunque hay compañías que se están esforzando por trasladar este modelo a otros géneros, la clave de su éxito aún reside en que se trate de juegos divertidos. Muchos títulos han fallado, porque pese a ser gratuitos no ofrecían la calidad mínima que el jugador quiere.

¿VOLVERÍA A LANZAR JUEGOS A PRECIO NORMAL?

No hay marcha atrás. Los días de los juegos a precios tradicionales están contados. Antes de lanzar *World of Tanks*, sacamos 13 títulos que recibieron buena acogida de la crítica. Sin embargo, pertenecían a géneros poco innovadores, eran experiencias para un sólo jugador y además nos enfrentábamos a la piratería. Aquellos juegos no daban beneficios para mantener la compañía.

EL EQUILIBRIO EN LAS BATALLAS, ¿ES JUSTO PARA LOS JUGADORES QUE NO HAN PAGADO NADA?

Nos las hemos arreglado para crear un MMO en que cada jugador tiene su papel. Los jugadores que no pagan, no sólo disfrutan del juego, sino que además le añaden valor. Por otra parte, casi todo lo que aparece en el juego se puede desbloquear sin pagar. Es una cuestión de cuánto estás dispuesto a invertir en tu equipo, en tiempo o en dinero. Los objetos premium te dan ciertas ventajas en la batalla, pero no bastan para ganar. Lo que importa de verdad es la experiencia.

¿QUÉ TIPO DE GENTE JUEGA A WORLD OF TANKS ACTUALMENTE?

Tenemos más de 50.000.000 de tanquistas, de todas las edades y diferentes grupos sociales. La mayoría de los jugadores son casuales, fanáticos de la Historia militar o aficionados a los tanques. Algunas celebridades, como el rey de Jordania, han confesado jugar a *World of Tanks*, y hay tanto clanes de hombres como de mujeres en nuestras filas.

> **"LOS DÍAS DE LOS JUEGOS A PRECIOS TRADICIONALES ESTÁN CONTADOS, YA NO HAY MARCHA ATRÁS"**

¿EN QUÉ DIRECCIÓN SE EXPANDIRÁ WORLD OF TANKS?

Actualmente contamos con unas 300 piezas de artillería (con la reciente incorporación de los tanques chinos) y estamos investigando el árbol de tecnología japonés. Nos gustaría tener unos 400 carros de combate en el juego.

¿PODREMOS JUGAR A WORLD OF TANKS EN LAS CONSOLAS EN EL FUTURO?

No puedo desvelar nuestra estrategia, pero sí me gustaría que se pudiese disfrutar del juego en otras plataformas (en más de una).

¿PODRÁN COEXISTIR WORLD OF TANKS, WORLD OF WARSHIPS Y WORLD OF WARPLANES?

Estaremos encantados de que los jugadores controlen un tanque hoy, un avión mañana y un barco al día siguiente. Además esperamos que se unan ejércitos de nuevos jugadores a nuestro universo. Los tres juegos de Wargaming.net estarán unificados bajo una misma plataforma. El sistema de clanes permitirá que usuarios de los tres juegos se enfrenten entre sí por el dominio del mundo, a través de un mapa global, que también estará preparado para futuros MMOs de la compañía.





Año 1988 | Compañía Sega
Formatos Arcade / Spectrum / Amstrad / Commodore / MSX / Atari ST / Amiga PC / Mega Drive / Master System / NES / PC Engine / PC Engine CD



UN COMIENZO UN TANTO SALVAJE

Junto a *Space Harrier II* y *Super Thunder Blade*, el título que hoy nos ocupa formó el trío de ases que Sega utilizó para "armar" su nueva consola en el crítico momento de su lanzamiento, principalmente en América y Europa.

■ **FINALES DE 1988.** Sega está lista para lanzar en el mercado japonés su nueva consola, con el objetivo de retomar la iniciativa en la guerra desatada para conquistar los hogares. La idea era convertir a Mega Drive todos los éxitos que creaba para los salones recreativos y así pasar página tras el fiasco que supuso su Master System, que nunca pudo competir con la Famicom de Nintendo y la casi inédita en occidente PC Engine. Pocos meses antes, ese mismo año, se publicó un arcade llamado *Altered Beast*, diseñado por Makoto Uchida (más tarde creador de *Golden Axe*) y ambientado en la antigua Grecia. Como un centurión devuelto a la vida por Zeus, nuestro objetivo era rescatar a su hija Atenea de las garras del malvado de turno, en un beat´em up en el que debíamos avanzar hasta llegar al inevitable enemigo de final de fase, al tiempo que destrozábamos (literalmente) la colección de enemigos del averno que trataba de detenernos.

Realmente no aportaba gran cosa al género, salvo por las transformaciones de nuestro héroe: una vez recogidos ciertos power-up, adoptábamos la forma de un lobo, dragón, oso o tigre. Así, asumíamos ciertos poderes que nos facilitaban mucho la tarea, como lanzar bolas de energía o barrer la pantalla de enemigos a toda velocidad.

→ LA CALIDAD DEL JUEGO ERA MÁS BIEN BAJA si somos sinceros, el nivel de dificultad se elevó hasta límites "cabreantes" (para compensar su corta extensión) y sus detalles suponían poca innovación en el panorama arcade del momento. ¿Por qué fue versionado





UN CAMBIO RADICAL

Altered beast no pasará a la historia por su calidad, sino por ser el protagonista de un movimiento importantísimo que influyó muy positivamente en el entonces dubitativo futuro de Sega. Este tuvo su punto de partida en la persona de Tom Kalinske, ejecutivo nombrado máximo responsable de Sega América en 1990 tras el flojo comienzo de la Genesis (nuestra Mega Drive) en aquel mercado. Además de sobre muchas otras cuestiones (entre otras, la necesidad de una publicidad agresiva), estaba convencido de que el beat 'em up que nos ocupa no sería nunca un "vendeconsolas" e insistió en cambiarlo por otro título, como parte del pack que se vendía en los Estados Unidos junto a la máquina. Nada más saber acerca de la existencia de *Sonic The Hedgehog*, tuvo claro que ese sería el elegido. A pesar de que la directiva de la empresa en Japón pensaba que era de locos "regalar" su mejor juego e inicialmente se opuso con rotundidad a la medida, finalmente esta se aprobó y permitió a Sega hacerle frente a Nintendo en un mercado que era prácticamente de su propiedad.





entonces para acompañar la salida al mercado de Mega Drive? Sin duda, la respuesta está en su aspecto visual. Quitando *Ghouls'n Ghosts* (que además era un juego producido por Capcom), fue el título más llamativo que pudimos ver en el primer año de vida de la consola, lo que explica su elección como juego que debutaría en el lanzamiento de la "bestia negra" en Estados Unidos y Europa en 1989 y 1990, respectivamente. Se vendió en pack junto a la máquina y debía convertirse en la "razón" para comprarla, como prueba de su potencia y del compromiso de Sega de llevar el salón recreativo a nuestra casa.

Pero este dulce momento no duraría mucho. La filial americana de la compañía decidió cambiar el título que iría en el pack por el primer *Sonic* en cuanto este estuvo listo, como una de las claves para convertir a la consola en un éxito de ventas (objetivo que se consiguió). Y lo mismo ocurrió en Europa, acabando así con las esperanzas de *Altered Beast* de convertirse en algo más que un juego que tuvo, pero no aprovechó, su oportunidad.



HISTORY RELOADED

MB JUEGOS Y SUS DOS PANTALLAS

Simon, Bigtrak, ¿Quién es Quién?, Conecta 4, Hero Quest, Operación, Tragabolas, Hundir la Flota… Seguro que los más talluditos del lugar habrán disfrutado en su infancia con alguna de las creaciones de Milton Bradley, empresa juguetera más conocida como MB Juegos por estos lares. Lo que no muchos saben es que también tuvo su lugar en el sector del videojuego, aunque fuera durante un corto período de tiempo y con un resultado muy discreto. Sería entre los años 1979 y 1984, poco menos de un lustro en el que peleó por hacerse un hueco en el entonces boyante mercado del ocio electrónico, una ola a la que muchos se apuntaron pero donde pocos realmente consiguieron triunfar. Lo curioso es que su apuesta se centró en dos consolas que presentaban pantalla propia, lo que implicaba seguir un camino diferente al de otros fabricantes.

La Microvision fue la primera consola portátil de la historia, ya que hasta ese momento se habían visto las tradicionales "maquinitas" (cuya limitación era mostrar un único título), pero no un dispositivo portátil que permitiera cambiar sus juegos, tal y como se hacía en las consolas "grandes". Su lanzamiento se produjo en 1979, poco antes de la gran explosión comercial del sector y después de la llegada de la Atari 2600 al mercado. La elección del momento y su precio de 49 dólares (unos 95 euros a día de hoy) parecían los idóneos, pero sus enormes limitaciones técnicas y el escasísimo apoyo de los editores de videojuegos provocaron que poco más de diez títulos fueran publicados hasta 1982 y el cese de la fabricación de la consola un año más tarde. Fueron pioneros, aunque el público no estaba preparado todavía para la llegada del "portable gaming".

La historia que rodea a la Vectrex es ligeramente distinta, pero tiene una conclusión similar. MB no participó en su desarrollo o financiación, sino que compró la compañía que la sacó al mercado, General Consumer Electric. Esta lo hizo a finales de 1982 a un precio de 199 dólares (alrededor de 380 euros de la actualidad), en un momento dulce para el negocio del ocio electrónico, a pesar de mostrar ya ciertos signos de desgaste. Una vez que MB se hizo con la empresa "inventora" a principios del año 83, redujo el precio de la máquina e impulsó varias campañas de marketing para dar a conocer los beneficios de la misma, centrándose principalmente en su pantalla y en la calidad de sus juegos, aunque desgraciadamente se topó con el gran crash del sector ese mismo año y no pudo resistir el bajón en las ventas. Al poco de entrar en 1984 se detuvo su producción, con tan solo 30 títulos lanzados hasta ese momento.

Después de sus dos intentonas, y tras la crisis que atravesó este negocio por el mencionado crash, a MB se le quitaron las ganas de preparar una nueva plataforma. No solo por lo negativo de su experiencia, sino sobre todo por la llegada de Nintendo al mercado y la consolidación de los ordenadores como una alternativa a las máquinas exclusivas para jugar, un tipo de producto quizá demasiado complejo y lejano para una compañía que venía de hacer juguetes y juegos de mesa. La Microvision tuvo su oportunidad en un instante más propicio y no cuajó, pero la Vectrex y su "monísimo" monitor vectorial de nueve pulgadas merecían un destino mejor que el que tuvieron, motivado mayormente por el peor momento que ha vivido esta industria en su, todavía, corta pero intensa historia.

UN MERCADO POCO RECEPTIVO Y EN GRAVE CRISIS PROVOCÓ EL FRACASO DE AMBAS MÁQUINAS

SUS CARTUCHOS eran curiosos: los de Vectrex (arriba) traían una lámina coloreada para situarla sobre la pantalla, y los de Microvision (derecha) llevaban incorporados los botones de cada juego.

EL RETROBLOG

Por José Luis Sanz

LA EXTRAÑA LLAMADA DE SEGA



A principios de siglo, SEGA estaba intentando volver a la cima de los videojuegos con Dreamcast, una consola que estaba bien tirada pero que llegó cuando PlayStation ya era la reina del mambo. Y más, cuando un año después, en 2000, vendría al mundo PS2, la máquina que más ha vendido en la historia con más de 150 millones de unidades hasta hoy.

¿Y qué pasaba en aquellos tiempos? Pues que había una saga, exclusiva de PlayStation, que se las ingeniaba para vender consolas como churros. Estamos hablando de los *ISS* (*Pro Evolution Soccer* en 2001) de Konami. Compañía que, recordemos, se creó a partir de miembros de Sony en la primera mitad de la década de los 80 gracias a un tal MSX.

Los *ISS* eran territorio Sony, y SEGA no tenía manera de llevar el deporte rey a su flamante Dreamcast con algo de calidad. Estaba su *Sega World Wide Soccer* de Saturn (la edición 2000 de Dreamcast no fue precisamente la bomba) o algún *FIFA* de turno pero todos sabemos lo que era un *FIFA* de finales de los 90. Estaba lejos de Konami. Ante el panorama europeo que se le presentaba a SEGA, decidió emprender un proyecto peculiar. En todas sus divisiones europeas, incluida España, se comenzó a sondear a periodistas del sector de los videojuegos para preguntarnos qué creíamos que debía tener un juego de fútbol para hacer frente a los *ISS*. La verdad es que cuando un servidor fue a una de esas reuniones (la española), no entendí muy bien su utilidad, ya que para saber el camino, bastaba con coger una PSX, un *ISS* y darse cuenta de lo que la gente quería.

¿Y qué quería? Pues que no fuera tan arcade como los *Virtua Striker*, que tuviera movimientos fluidos y reales, que la táctica tuviera

« ISS DABA A LOS JUGONES TODO LO QUE QUERÍAN »

importancia, un control fiable, gráficos a la altura, movimientos personalizados para cada crack (Batustita, Miranda, Castolo...) y, claro, licencias, muchas y de todos los colores.

Tras eso no hubo más noticias. Nadie de los que allí estuvimos supimos de ningún juego de fútbol que estuviera a la altura del *Pro* en Dreamcast. No debió darles tiempo a desarrollar nada, porque dos años después la consola cerraba por liquidación. Era el año 2002.

Así que la extraña reunión de SEGA quedó en eso. En extraña y, lo peor de todo, en nada.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Jack Tramiel



Conocido por la famosa frase "debemos fabricar ordenadores para las masas y no las clases", este norteamericano de origen polaco fundó Commodore en 1953 como una tienda de reparación de máquinas de escribir, para más tarde dedicarse también a su venta. Empujado por diversas inversiones de terceros adquirió MOS Technology, una empresa que producía chips y gracias a la cual pudo desarrollar su primer ordenador, el PET. Después vendrían los tremendamente exitosos VIC-20 y C64, para abandonar la empresa que fundó en 1984 por discrepancias con el máximo accionista. Considerado como el verdadero impulsor de la informática accesible para todos, falleció hace algo menos de un año a los 83 años de edad.




EL PET se lanzó en 1977 y fue un rotundo éxito, principalmente en centros educativos y de investigación.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Power Glove

loc.nom.m. Comercializado por PAX en Japón y Mattel en Estados Unidos y Europa en 1989 para la NES, se trató del primer periférico de consola u ordenador en reflejar movimientos en una pantalla en tiempo real. Su funcionamiento se basaba en la emisión y recepción de ultrasonidos y requería de una barra en forma de L, que se colocaba en cierta posición en el televisor.



FRACASÓ a nivel comercial debido a su imprecisión y a la reducida cantidad y calidad de sus juegos exclusivos.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Como no me dejan enseñaros la cara y zanjar el tema, os doy una pista: mi afición por los videojuegos es tal, que llevo este tatuaje. Si me veis por la calle, saludar.

Juegos de culto que no venden

@Hola Yen! Felicidades por vuestra gran labor en el mundo periodístico-videoconsolero. Llevo siguiéndoos desde el número en que se promocionaba el juego de los Simpson de la Game Boy con Bart en la portada. Nunca te he preguntado nada, pero dicen que más vale tarde que nunca, ¿no? Pues verás, mi pregunta es sobre *Deadly Creatures*. Se dijo que no alcanzó el porcentaje de ventas esperado, pero yo opino que es más que un juego "único en su especie". ¿Crees que tendremos una segunda parte en alguna plataforma? ¿Hay algún tipo de rumor? Gracias y un saludo!



DEADLY CREATURES nos ponía en la piel de un escorpión y de una tarántula (no, no es el nombre de los compañeros de celda de Urdangarín). Mezclaba fases de acción controlando al escorpión con la infiltración del arácnido.

Su atípica propuesta le ha convertido en un juego de culto. Eso sí, como comentas (y como le ha pasado a tantos otros grandes juegos), las ventas no fueron muy allá, por lo que parece muy poco probable que veamos una continuación. Y eso por no hablar de la situación por la que ha pasado THQ subastando sus estudios en mitad de la bancarrota. Por desgracia, ni Rainbow Studios ni la marca *Deadly Creatures* encontraron comprador, así que la cosa pinta muy fea. Ojalá que no sea así.

Feliz Hernández

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué te ha parecido la presentación de PS4?

Hola Yen, una vez pasada la resaca de la presentación de PS4, ¿te ha molado?

Es cierto que la ausencia de la propia consola, del precio o la sobreabundancia de redes sociales ha sido un poco decepcionante. Tampoco ayudó mucho el inicio del evento, con *Knack*. Yo me quedo con que esto es sólo la punta del iceberg de lo que llegará y aunque no parece un gran salto técnico, (al menos por ahora) algunos vídeos fueron realmente impresionantes.

Manin



A tope con las nuevas consolas

@Hola Yen. Imagino que con mucho trabajo por la redacción con el anuncio de Sony. Te dejo por aquí unas preguntas y espero me puedas sacar de dudas. Me gustaría que dijeras los próximos lanzamientos fuertes para Wii U a lo largo de este año. ¿Opinas que las compañías fuertes apuestan por ella?

La lista de juegazos fechados para 2013 es muy suculenta: *Assassin´s Creed IV: Black Flag, Watch Dogs, Pikmin 3, Resident Evil Revelations, Monster Hunter 3 Ultimate, Bayonetta 2*, y se supone que también llegarán *Dragon Quest X*, un nuevo Mario, el *Wind Waker*... Eso sí, el apoyo de las compañías fuertes es algo dispar, ya que Capcom, Sega, Konami o EA están apostando fuerte pero, por ahora, vemos muy pocas exclusividades o, al menos, juegos ideados en Wii U que luego se "porteen" a otras plataformas, y no al contrario.

¿Crees que las nuevas consolas tanto de Sony como de Microsoft tendrán un catálogo potente de lanzamiento, o por el contrario tendremos que esperar unos meses a poder jugar a las IP más potentes?

Aún es pronto para hablar de catálogos de lanzamientos, sobre todo en el caso de 720, de la que no hemos visto nada. Por apostar, me da la sensación de que los principales estudios de Sony se encuentran enfrascados en juegos para la actual generación, por lo que tardaremos un tiempo en ver sus juegos en PS4. Eso sí, seguro que Sony nos guarda alguna sorpresa.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

¿Sabes si los chicos de Naughty Dog están trabajando en *Uncharted 4* para la próxima generación?

Como te comentaba en la anterior respuesta, ahora están inmersos en The Last of Us, por lo que parece algo descabellado pensar que ya estén preparando un nuevo Uncharted. Eso sí, cuando salga a la venta, seguro que se ponen manos a la obra.

He podido leer por internet que el Revelations de 3DS ya no será exclusivo, sino que llegará a PS3, Xbox 360 y Wii U, ¿podrías explicarme las mejoras que va a incluir dicho port?

Lo primero serán las convenientes mejoras gráficas, con texturas en HD totalmente nuevas, así como efectos de luz y demás florituras. En cuanto a lo jugable, esta nueva versión incluirá nuevos enemigos, nuevos personajes jugables (ya se ha confirmado Hunk), nuevas indumentarias, un nuevo modo de dificultas (infernal)... Que no se me olvide que, además, también saldrá en PC.

Tu que estás metido de lleno en este mundo, ¿me podrías dar tu opinión sobre la próxima generación? ¿Crees que será la última del formato físico?

Es un tema complicado. Por lo que hemos podido ver en la presentación de Sony, la cosa se mantendrá muy parecida a la actual generación. Otra cosa es que, a todas luces, el mercado va hacia la descarga digital, nos guste o no. Yo creo que pasará como con otros mercados similares, como la música. La mayoría de la gente la descarga (incluso de manera legal) y mientras que formatos como el CD están en horas muy bajas, el vinilo vive una segunda juventud. ¿Qué quiero decir? Pues que seguirá existiendo el formato físico, aunque serán ediciones que merezcan la pena más allá del juego en sí.

¿Has escuchado algo sobre si Capcom está trabajando tanto para un *Revelations 2* como para un *Resident Evil 7*? Un saludo y muchas gracias por todo amigo.

Lo de Revelations dependerá de cómo funcione el juego en ventas. Resident 7, ni lo dudes, aunque todavía falta mucho para saber algo.

David Olmo

Survival a punto de extinguirse

@ ¡Hola Yen, ¿cómo va? Es la primera vez que te escribo desde que me contestaste unas dudas, ahora tengo algunas más. Siempre me ha atraído la saga *Silent Hill*, pero ahora más que nunca, ya que en esta generación el survival horror casi no existe. ¿Sacarán para esta generación algún *Silent Hill* más?

No lo veo. Después del modesto éxito de Downpour (que para mí era un juego más que decente) parece que la saga se ha quedado algo olvidada. Ahora bien, no dudes en que la rescatarán para la nueva generación, pero para esta...

¿Hay algún motivo concreto para que en *Silent Hill HD Collection* no incluyeran el 4?

Pues que no les parecía que cumpliese con las cotas de calidad mínimas de la serie. Muy fuerte, a mí no me pareció tan malo. De hecho, durante las primeras horas de juego funcionaba a las mil maravillas.

SILENT HILL 4: THE ROOM fue uno de los experimentos más raros de Konami con su saga. La trama nos obligaba a permanecer encerrados durante gran parte de la aventura dentro de nuestro propio piso, aunque también paseábamos por la versión demoníaca de la ciudad.

vuestra OPINIÓN

Superventas en castellano

Miguel Ángel Capitán Martínez

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS — BORN TO PLAY

Un patrón se está estableciendo en los juegos: la acción. Algunos asisten a la impregnación en juegos clásicos de toques de acción en mayor o menor medida, pero ¿es esto una buena noticia? En algunos casos creo que es un error garrafal. Los acérrimos de Call of Duty asisten a la llegada de juegos en los que era impensable un cambio tan radical, como Resident Evil. Es un sacrilegio lo que se ha hecho con esta saga, permítanme decirlo, ver al survival de los survival convertido en una ensalada de tiros y golpes de "karate" es una aberración. Algunos aplaudimos la redefinición de la saga en la cuarta parte: buen equilibrio, pero lo que ha venido en la quinta y, sobre todo la sexta, es inadmisible para los fans ¿Capcom se abre a un público y se cierra al de toda la vida? No lo entiendo. Ahora viene Dead Space, que según Hobby llega "accionado", ¿que os jugáis que el siguiente es Silent Hill?... uf... Un abrazo .

Yen: La verdad es que tienes razón. La variedad de géneros fue mucho mayor en pasadas generaciones. Parece que si no puedes disparar como un loco, es imposible que tu juego venda bien. Los datos están ahí, la acción es lo que más vende con diferencia, así que parece la tendencia continuará, por ahora.



¿Es cierto que vamos a una era en la que hará falta tener internet para jugar? Porque quien no tenga dinero para internet es un fastidio.

Todo parece indicar que el futuro es ése, sobre todo para intentar frenar la piratería. En cualquier caso, será algo progresivo, no lo esperes de sopetón. Hay muchos países en los que la infraestructura no es suficiente para hacer de la conexión online algo obligatorio (entre ellos, por supuesto, España).

¿Sabes algo sobre el gran tapado pero bueno Alan Wake? ¿Para cuándo el 2?

Remedy, creadores de semejante juegazo, nunca se han pronunciado sobre ello. Eso sí, sabemos dos cosas con certeza: primero, que van a anunciar un nuevo juego este año y segundo, que en breve se anunciará la nueva consola de Microsoft. ¿Atáis cabos?, ¿no?

Y la última: ¿me podrías recomendar un buen juego de survival horror? El que más te guste de Xbox, pero de los de verdad, no Resident 6. Un saludo para los hobbyconsoleros y para ti, Yen.

Pues al margen de Dead Space y cosas por el estilo, yo te recomiendo Deadly Premonition, un auténtico juegazo que pasó sin pena ni gloria.

Rubén González (Elche)

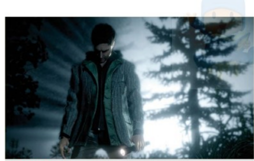
Wii U y el debate de su potencia

@Hola. Tengo varias dudas y a ver si me las respondéis todas o algunas: leo que consideráis que Rockstar es muy perfeccionista ¿Y qué hay de que no se doblen al español los GTA? Tuve uno y acabé harto de tener que andar leyendo, aparte de que me parece un desprecio que nos hacen. No pienso comprar ninguno más mientras no los doblen... cosa que no harán porque los venden como churros igual.

El debate del doblaje de los juegos al castellano lleva años entre nosotros. Como habrás visto, en el número anterior publicamos la opinión de uno de nuestros lectores al respecto. En el caso de Rockstar, es precisamente ese perfeccionismo el que les lleva a no doblar sus juegos: el mimo que le ponen incluye también a los actores que ponen las voces, y no quieren que eso se pierda.

Anunciáis una versión para 3DS de "Lego City Undercover", pero he leído en internet que la versión de 3DS no va a tener nada que ver con la de Wii U, que va a ser una especie de precuela del juego de Wii U y no va a ser tipo GTA en un mundo abierto sino más al estilo de los demás Lego ¿Qué nos podéis contar al respecto?

El nuevo título de la franquicia se llamará Lego City Undercover: The chase begins. Efectivamente será una precuela, que narrará los acontecimientos que han llevado la ciudad al punto en que se encuentra al inicio del título de Wii U. El estilo sí que será el de un sandbox, aunque aún desconocemos si la ciudad tendrá un tamaño tan bestial como su hermano mayor. De hecho, la mayoría de las acciones de las que es capaz Chase, estarán también en nuestras 3DS.



ALAN WAKE es, para mí, una de las mejores aventuras de suspense y terror de la presente generación. Contaba con un apartado técnico sobresaliente, una trama apasionante y un estilo cinematográfico a la altura de los mejores.

> « ALAN WAKE 2 PODRÍA SER UNO DE LOS TÍTULOS ESTRELLA DE LA PRESENTACIÓN DE LA ESPERADA XBOX 720 »

He leído varios análisis de la consola Wii U, y varias comparativas con las demás consolas... y nadie parece querer aclarar una cosa: ¿Es o no es Wii U más potente que PS3 y Xbox360? ¿Tiene más potencial gráfico o menos que éstas?

Si nadie contesta a una de las preguntas del millón es porque Wii U lleva muy poco tiempo en el mercado. Piensa que todo el mundo estaba de acuerdo en que PS3 era más potente que 360 y el resultado final ha sido muy similar. Si tengo que aventurarme (cosa que he de hacer, como fenómeno mediático que soy) es que Wii U dará de sí más que PS3 y 360 en un futuro, aunque para entonces, ya estarán en el mercado sus dos nuevas competidoras, que serán mucho más potentes.

Por último: creo que lo más importante en un juego no son los

« LA TRILOGÍA DE MASS EFFECT NOS PRODUCE CIERTO RECELO: SON 3 JUEGAZOS, PERO VIENE CASI SIN DLC'S »

gráficos sino la diversión, aunque lo suyo es el equilibrio entre ambas cosas, y así por ejemplo el juego *Plantas contra Zombies* me parece más divertido que muchos de gráficos superiores. Con el éxito que ha tenido ese juego, ¿a qué esperan para sacar una segunda parte? ¿Sabéis algo? Gracias y un saludo.

Al margen de montones de "fakes" y de copias baratas (otras no tanto) de uno de los juegos más adictivos de los últimos tiempos, lo único verdaderamente cierto es que habrá una secuela. PopCap ha confirmado que saldrá a finales de la primavera de este año, aunque aún no sabemos ni hemos visto nada de esta esperada secuela. Incluso se llegó a rumorear que no sería un "tower defense" sino un shooter.

Tomás Vega Moralejo

Decepciones en la trilogía ME

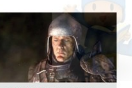
@¡Muy buenas Yen! Antes de nada un poco de peloteo descafeinado... ¡Me encanta vuestra revista! Ahora al lío: me encanta la saga de *Mass Effect* (incluido el final), y tengo los tres juegos, aunque con un único DLC (el que viene de serie con el primer *Mass Effect*). Cuando me enteré de que iban a agrupar los tres juegos me llevé una alegría, ya que pensaba que incluiría todos los DLCs (como ya ha pasado con la edición Premium de *Battlefield 3*, que incluye pases para los DLCs que están por venir). No puedo describir mi decepción al comprobar que únicamente incluía los DLCs "de fábrica". Mi pregunta es: ¿sabes si sacarán una "Trilogy Of The Year edition", con todos los DLCs? Un saludo.

Sería una extraña sorpresa. Parece que la táctica con esta trilogía ha sido precisamente atraer a nuevos jugadores a la franquicia (ante una oferta irresistible) para luego hacerles pasar por caja si se han quedado con ganas de más. Es una opción perfecta para los que no han jugado a ninguno. Eso sí, no creo que en un futuro próximo aparezca una edición que además incluya el contenido descargable.

Sergio Vitas

La controvertida presentación

@¡Ey Yen! Gracias por contestar a mi pregunta el mes pasado. Era la primera vez que escribía una pregunta a una revista... ¡y me la publican! y encima la respuesta me ha venido de perlas. Ahora tengo la PS3 en el taller arreglando y como me respondiste la pregunta, pues me he animado a escribirte otras que tenía y nadie me ha podido responder, así que ahí van: hace poco Sony presentó su esperadísima PS4, pero solo habló del mando y un poco de la mecánica de la consola y dijeron que los juegos iban a ser más sociales, entonces... ¿hay que crearse otra cuenta en la PS4 o vale con la que tenemos en la 3?



DEEP DOWN se convirtió, por méritos propios, en una de las grandes sensaciones de la presentación. Con este vídeo, Capcom, demostró que sí esto es lo que nos espera para la nueva generación: bienvenida sea.



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER prometía el acceso a la beta de Battlefield 4 a los compradores de su edición limitada. Ahora se rumorea que pronto veremos el juego, así que será el momento de recordarle a EA su compromiso.

Imagino que te refieres a la cuenta de PSN. En los tiempos que corren, y pensando en el resto de posibilidades que presentaron con la consola, sería muy muy raro que nos obligaran a crear una nueva cuenta. Si la gente pierde todos los trofeos que han conseguido estos años, las revueltas estarán a la orden del día en las oficinas de Sony.

■ El año pasado me compré el Medal of Honor Warfighter edición especial, que venía con un francotirador para el online, pero lo que me llamó la atención fue que traía un acceso a la beta del *Battlefield 4* y hace poco leí que este a lo mejor sólo salía para la nueva generación de consolas, entonces... ¿es falsa la beta?, ¿EA y DICE han mentido? ¿Va a haber beta para PS3 en el futuro? Muchas gracias Yen y ya sabes... nunca dejes de contestar, porque una gran sabiduría conlleva una gran responsabilidad :)

A finales de marzo, si se cumplen los rumores, saldremos de dudas sobre todos estos interrogantes acerca de *Battlefield 4*. Todo parece indicar que saldrá en ambas plataformas, por lo que podrás acceder a la beta para probarlo tú mismo también en PS3. Aunque acabe saliendo solo en PS4, seguro que seguirás teniendo acceso a la beta, aunque sea en la nueva máquina de Sony. Desde luego, si no es así, EA y Dice tendrán que dar un buen número de explicaciones y ofrecer a la gente que compró *MoH Warfighter* en su momento una alternativa.

Alejandro Bueno

> « 2013 SE PUEDE CONVERTIR EN EL MEJOR AÑO DE LA HISTORIA DE PS3. LA AVALANCHA DE JUEGAZOS SERÁ BRUTAL »

Preocupado por las descargas

@Hola Yen, primero de todo, me gusta mucho la revista. Ya envié otras dudas hace un tiempo, pero no tuve suerte, a ver si ahora sí. En primer lugar, tengo el juego de *The Warriors* para PSP, que en mi opinión es de los mejores de Rockstar, ¿que nota le pusisteis?

Pues le pusimos un 88. Quizás es uno de los juegos de Rockstar que han pasado más desapercibidos pero, para mí, también es de lo mejorcito que ha aparecido en la portátil de Sony.

■ En segundo lugar, tengo el *Just Cause 2* y me está encantando, ¿Qué nota le pusisteis? ¿Habrá tercera parte?

Este se llevó un 83. La verdad es que es uno de esos juegos en los que las primeras horas te lo pasas flipando. Las habilidades del protagonista y su estilo arcade y desenfadado encandilan (el salto base es lo más), pero a medida que avanzamos acaba aburriendo un poco. En cuanto a si habrá una tercera entrega de las aventuras de Rico Rodríguez, sí. Es muy probable que sepamos algo de ella pronto.

■ La tercera es, ¿me recomendáis *Retro City Rampage*? Su estética retro y parodias parecen buenas pero no estoy seguro.

Pues no es que sea el mejor juego de la historia, pero si viviste aquellos albores de los videojuegos, o simplemente te fascinan, no te lo puedes perder.

■ Y la última: ¿crees que la descarga digital afectará mucho a las consolas de próxima generación? Porque a mí sigue sin convencerme mucho el tema. Un saludo a los lectores de Hobby Consolas.

Ya lo he comentado antes. habrá descarga digital, cada vez más, aunque (de momento) seguirán existiendo las "cajitas".

Ivan Watman



ESTA IMAGEN es lo único que por el momento se ha "desvelado" sobre Just Cause 3. Cristofer Sundberf, fundador de Avalanche Studios, publicó ésta y otra pantalla en Instagram. Aunque no se ve a las claras, ¡es Rico!, ¿no?

El futuro de PlayStation 3

@Hola Yen, ¿crees que este año sera el mejor de PS3 o con eso de que la PS4 está en camino ya pasarán de ella? Ahora que vienen *GTA V*, *MGS Ground Zeroes*, *The Last of Us*, *Watch Dogs*... Acaban de salir *Ni no Kuni*, *Tomb Raider*... ¿qué piensas tú de todo eso?

Pues te voy a responder con otra pregunta: ¿no crees que con semejante catálogo para 2013 debería darnos igual todo lo demás? Eso sí, 2014 es otro tema.

Edward Mahoney

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Hola Yen, ¿a ti qué te parecen los precios de los juegos caros baratos?

Yen: Pues lo mismo opino de los abuelos nietos, de los recortes sociales positivos, o de los DLC´s totalmente justificados y que vienen ya en el disco, que no existen ni quiero que existan.

@Yoh, Yeeen! Marcate unas rimaaas, yeeeah! aha ahaaa! Me gusta el paan con mantequilllaaaaa... Tambien tostado o con nocilla! yeah! Ahora tu!

Yen: Ya estoy algo mayor para estas modernidades, pero ahí va: me gustan los videojuegos. yeah!!! si no te gustan me importa un huevo, yeah!!! Ahora tú, brother!!

@No es una gran pregunta pero... ¿no cres que el "fus ro dah" es épico?

Yen: Tan épico como incomprensible. ¿Por qué eligieron esa frase y no "pus no más"?

@Yen, ya se quién eres,eres una moneda y estás en todas partes...

Yen: ¡Anda! Me has pillado. De todas formas tampoco hay que gritarlo a los cuatro vientos, y mucho menos faltar a la verdad. No estoy en todas partes, y si no prueba a pagar mañana el pan con unos cuantos yenes, ¡a ver qué te dicen!

@Yen no es de este planeta.

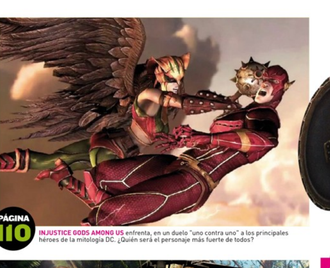
Yen: Este mes me estáis pillando en todas. No me gustaría tener que haberlo reconocido pero sí, soy



un extraterrestre. Ahora bien, no soy el único. Llevamos mucho tiempo entre vosotros adoptando personalidades influyentes de vuestro mísero planeta y procurando un aspecto físico que no levante sospechas, como demuestran mis amigos del mes pasado.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 110

INJUSTICE GODS AMONG US enfrenta, en un duelo "uno contra uno" a los principales héroes de la mitología DC. ¿Quién será el personaje más fuerte de todos?

DRAGON´S DOGMA DARK ARISEN

PÁGINA 108

Capcom recupera este excelente juego de rol con contenido adicional, como nuevas criaturas, armas y equipo, y sobre todo misiones adicionales que se desarrollan en un gigantesco mundo subterráneo.



PÁGINA 106

DEAD ISLAND RIPTIDE más zombis en primera persona, esta vez, localizados en un archipiélago tropical y con un modo multijugador cooperativo muy prometedor.

PÁGINA 112

FIRE EMBLEM AWAKENING probamos el juego de rol táctico que ha arrasado en Japón en 3DS.

EN ESTE NÚMERO...

La variedad de géneros se impone para los próximos meses. Tenemos juegos de rol, zombis en primera persona y combates "uno contra uno" entre los superhéroes más famosos del cómic.



26 de abril | Deep Silver | Shoot´em up

DEAD ISLAND RIPTIDE

Creíamos estar a salvo de los zombis, lejos de la isla de Banoi. Pero durante la huida nuestro barco ha naufragado en un archipiélago aún más peligroso. ¿Sobreviviremos?

HACE UN PAR DE AÑOS *DEAD ISLAND* NOS METIÓ EL MIEDO en el cuerpo, con una infección zombi en un resort vacacional. Los supervivientes consiguieron aterrizar su helicóptero en un barco militar, pero la pesadilla no ha terminado: el navío está a punto de encallar en un archipiélago, donde también han llegado los muertos vivientes.

Nosotros tendremos que escoger a uno de los cinco protagonistas (los cuatro del primer juego y una nueva incorporación, John Morgan, todos con habilidades exclusivas) y sobrevivir en este "shooter" en primera persona con tintes de rol y un desarrollo abierto.

Por el momento solo hemos podido disfrutar de unos minutos de juego, en los que ya se han dejado ver detalles como la necesidad de utilizar un bote de madera para movernos por la isla (las carreteras han quedado inundadas) o la posibilidad de crear pequeñas fortalezas con la ayuda de trampas, torretas automáticas y verjas donde aguantar oleadas enemigas.

Esta nueva entrega puede presumir, además de un apartado gráfico mejorado, y, en palabras de sus creadores "un modo multijugador cooperativo a un nuevo nivel". Por último, la mejora en el uso de las armas tendrá un sistema similar al de *The Elder Scrolls: Skyrim.*

→PRIMERA IMPRESIÓN

Esta secuela recuperará el planteamiento de *Dead Island*, añadirá situaciones más variadas y corregirá sus fallos principales. El multijugador promete.

LAS CLAVES



1 EL DESARROLLO ABIERTO y en primera persona recupera lo mejor de la primera entrega, que fue un éxito.



2 HABRÁ NOVEDADES como un personaje adicional, defender (y blindar) posiciones, usar vehículos acuáticos...



3 EL MULTIJUGADOR cooperativo será (según la propia Deep Silver) uno de los puntos fuertes de *Riptide.*



LOS 5 PERSONAJES tendrán habilidades exclusivas que podremos mejorar con la experiencia.



LA MEJORA DE ARMAS estará inspirada en los juegos de rol. El dinero será escaso.



TENDREMOS LIBERTAD para movernos por el archipiélago, como si fuera un "sandbox". Habrá vehículos terrestres y acuáticos.

■ ESTE TERRORÍFICO "SHOOTER" TOMA ELEMENTOS DE ROL Y UN DESARROLLO ABIERTO ■



NUEVOS ZOMBIS se sumarán a las terroríficas criaturas que salían en el juego anterior.





La edición polémica...

¿TENDREMOS ZOMBI BAIT EN ESPAÑA?

Se trata de la edición especial inglesa de *Riptide*, que incluye un busto desmembrado de una mujer en bikini, y que ha desatado la polémica. Deep Silver ha pedido disculpas, pero no lo ha retirado del mercado.



LAS CLAVES




1 **BITTERBLACK** es la isla que visitaremos en *Dark Arisen*. Ya era hora de sacar los pies de Gransys en busca de retos.



2 **NOVEDADES** como los 25 nuevos enemigos, el equipo maldito, peones, habilidades,... y ¡con voces en japonés!



3 **EXPANSIÓN,** y no DLC. Vendrá en un disco que incluirá toda la aventura principal más el nuevo contenido.



26 de abril **Capcom** **Rol**

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Después de aniquilar a decenas de gigantescos monstruos en Dragon´s Dogma, ¿a quién no le apetece subirse en la chepa de nuevos bicharracos cual mosca cojonera?

EL UNIVERSO DRAGON´S DOGMA SE EXPANDE con la llegada de *Dark Arisen*. Este nuevo contenido mantendrá las virtudes y los defectos del título original, es decir, muchas horas de juego, una dificultad a la antigua usanza y decenas de monstruos a los que enfrentarnos. Pero también mantendrá la mejorable IA de los peones (los 3 combatientes que nos acompañan) y un apartado técnico muy mejorable. *Dark Arisen* nos descubrirá una nueva zona de Cassardis, la isla de Bitterblack.

LA MAGNITUD DE LOS ESCENARIOS y la cantidad de posibilidades que se abrirán ante nosotros será lo primero que nos sorprenderá. Además, vendrá con un parche incorporado para escuchar las voces en el japonés original. Pero esta isla maldita no será un camino de rosas: la propia Capcom nos avisó de que lo recomendable será afrontar esta nueva aventura con un mínimo de nivel 50, y razón no les faltaba. Nos tendremos que enfrentar a nuevos rivales temibles, como la Muerte, tentáculos escondidos en cofres, nuevos goblins de mayor tamaño, etc. Otro detalle que nos ha gustado es que al acabar con nuestros enemigos, sus restos pueden atraer a criaturas aún más poderosas. La beta de preview que probamos apenas abarcaba el 25% del contenido total de la expansión, así que seguro que tendrá una duración muy por encima de la media de este tipo de añadidos que salen al mercado. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Después de disfrutar unas cuantas horas con *Dark Arisen*, nuestras sensaciones son muy positivas. Solo queda esperar un poco más para ver si nuestras sospechas se confirman.

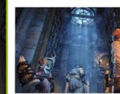


NUESTROS PEONES, que son los personajes que nos acompañan, tendrán que dar el do de pecho en *Dark Arisen*. No en vano, el nivel mínimo recomendado es 50.



LAS MAZMORRAS DE BITTERBLACK estarán repletas de todo tipo de enormes criaturas. En esta expansión nos las veremos con 25 nuevos "mostrencos".





Da para una franquicia...

EL ÉXITO EN VENTAS LO CONVIERTE EN SAGA

Pese a las buenas críticas, no da la sensación de ser uno de los juegos de la generación. Sin embargo, ha sido el mayor éxito de una nueva IP en Japón en PS3. Capcom ya quiere hacer de él una de sus nuevas sagas.

OLRA es la joven que nos lleva a Bitterblack, y el misterioso "rubiales" nos servirá de tienda.

DRAGON´S DOGMA AMPLÍA SU YA DE POR SÍ EXTENSA OFERTA CON UNA EXPANSIÓN GIGANTESCA

■19 de abril ■Warner Bros ■Lucha

INJUSTICE GODS AMONG US

Basta de discutir qué superhéroe es más fuerte o quién tiene los gadgets más molones... será mucho mejor que lo resuelvan con sus puños.

■ **CUALQUIER AFICIONADO AL CÓMIC HA SOÑADO CON UN TORNEO DE LUCHA** como el que tendrá lugar en *Injustice*. Los creadores de la saga *Mortal Kombat* repetirán el esquema clásico del "uno contra uno" aprovechando un elenco de personajes imbatible: los héroes de la editorial DC. Y es que podremos controlar leyendas como Batman, Superman, Wonder Woman, Aquaman, Flash... más de una veintena de superhéroes y supervillanos que estarán divididos según su forma de luchar: ¿preferís a un personaje súper poderoso o uno que sea capaz de utilizar los mejores gadgets?

→ **CADA UNO DE LOS LUCHADORES** podrá ejecutar un ataque final demoledor, como si fuera un fatality, llamado "super move". Estos ataques nos van a dejar boquiabiertos por su contundencia y originalidad. Y eso no es todo. El uso de los escenarios tampoco tendrá precedentes en el género: podremos aprovechar los coches que pasan por la calle o las computadoras de la batcueva como armas, hacer que nuestros rivales atraviesen paredes y techos, activar armas... Como veis *Injustice Gods Among Us* será todo un regalo para los amantes de las viñetas (que además se van a ver recompensados con DLCs específicos basados en sagas como Red Son, que nos muestra la versión soviética de los personajes o un universo con zombis, en Blackest Night). HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El anterior *Mortal Kombat vs DC Universe* ya ofrecía unos combates divertidos y espectaculares. Parece que *Injustice* llevará la fórmula a un nivel muy superior, empezando por el catálogo de luchadores.

LAS CLAVES





1 EL MODO HISTORIA será una verdadera "campaña", con cinemáticas entre los combates y guión de DC.



2 LOS PERSONAJES lucirán todos los poderes que hemos visto en los cómics, con un "look" muy detallado.



3 EL SISTEMA DE LUCHA estará heredado de *Mortal Kombat*, con especiales llamados "super moves".



LOS PRINCIPALES HÉROES Y VILLANOS del universo DC se verán las caras en este juego de lucha, que toma prestado el sistema de control de *Mortal Kombat*.



LOS PERSONAJES SE DIVIDIRÁN por su manera de luchar en dos grupos: los "poderosos" y los que utilizan gadgets para defenderse. Estarán equilibrados.

MÁS DE VEINTE SUPERHÉROES DE DC COMICS PELEAN EN ESTE TORNEO DEVASTADOR

LOS ESCENARIOS tendrán multitud de elementos interactivos que añadirán profundidad a nuestra manera de luchar. Todos tienen varios niveles.

¡OJO AL DATO!

Una edición "súper"...

LA MÁS COMPLETA PARA COLECCIONISTAS

La edición de coleccionista de *Injustice* incluye el juego, un cómic exclusivo, una estatua de 23 cm de Wonder Woman luchando contra Batman, caja metálica y varios "skins" descargables de la serie New 52.



LAS CLAVES



1 LLEGA TU TURNO Pelearemos sobre un escenario-tablero y en nuestro turno moveremos todas nuestras unidades.

2 ¿PELEAS O TRABAJAS? Relacionar a nuestros héroes entre ellos mejora su eficacia en combate.

3 ÉPICA A RAUDALES La historia, narrada con excelentes escenas de anime, hablará de honor, amistad, poder...

19 de abril | Nintendo | Estrategia

FIRE EMBLEM AWAKENING

Precedido de un gran éxito de crítica en Japón y Estados Unidos, llega a Europa un juego de estrategia y rol que, esta vez sí, puede hacer que la saga alcance el éxito masivo.

EL SECRETO DEL ÉXITO... no es tan secreto: *Fire Emblem Awakening* brindará un sistema de juego sencillo de manejar pero profundísimo, con multitud de opciones. Y todo apoyado en una gran historia: el pacífico país de Ylisse empieza a sufrir el ataque de un extraño ejército sobrenatural llamado los Risen, y el Príncipe Chrom, jefe de la guardia real, emprenderá un viaje por todo el mundo para descubrir el origen de la amenaza y, de paso, ir reclutando a los mejores guerreros que encuentre. Una historia que se sitúa siglos después de los anteriores *Fire Emblem* y que irá revelando sorprendente conexiones con ellos.

En cada capítulo de nuestra peripecia afrontaremos una batalla por turnos en la que cada personaje será una unidad de características únicas: caballeros, soldados, luchadores, magos... El control básico será intuitivo y en los modos más fáciles cualquiera podrá disfrutar del juego. Pero si elegimos la opción de que, cuando una unidad muera en combate, la perdamos para siempre, el desafío estratégico aumentará exponencialmente. Para superarlo tendremos multitud de opciones, y especialmente importante será la colocación de nuestros personajes sobre el tablero: cuando dos estén en casillas contiguas, podrán apoyarse y desarrollar lazos de amistad que les harán más eficaces en combate. ¿Quién no lo daría todo por un amigo en el campo de batalla? HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Atrapa desde la primera batalla y poco a poco vas descubriendo sus muchas posibilidades. Promete mucha adicción.



EN CADA TURNO, primero movemos nosotros a nuestras unidades (un máximo de nueve a elegir entre todas las que hayamos reclutado), y luego nuestros enemigos.



EL ELEMENTO ROLERO estará en la mejora de personajes: subirán de nivel, ganarán habilidades y podremos equiparles con nuevos armamento, enseñarles hechizos, pertrecharles de objetos...

¡OJO AL DATO!



Mapas, misiones, héroes...

OTRO JUEGO DE 3DS QUE SE APUNTA A LOS DLC

Aunque aún no se ha desvelado un calendario de contenidos para Europa, en Japón se han ido comercializando paquetes de personajes (incluidos clásicos de la saga como Marth) y nuevos escenarios y misiones.

A EUROPA LLEGARÁ UNA 3DS XL EDICIÓN ESPECIAL CON FIRE EMBLEM AWAKENING INSTALADO DE SERIE EN SU MEMORIA

CADA UNIDAD es de una clase (caballero, arquero, mago). Y cada clase tiene una subclase más poderosa a la que se accede con suficiente experiencia.



CHROM Y MARTH: ¿por qué las espadas de estos dos personajes son gemelas? Misterio a resolver durante la aventura...

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

MARZO




26

PS3- XBOX 360

BIOSHOCK INFINITE nos traslada a Columbia: una ciudad entre las nubes donde reina el caos.



28

3DS

LUIGI´S MANSIÓN 2. El hermano de Mario tendrá que superar sus miedos... Pero en clave de humor.



28

Wii U

LEGO CITY UNDERCOVER. Las piezas de LEGO van a ofrecernos su aventura más grande.



29

PS3- XBOX 360

ARMY OF TWO: THE DEVIL´S CARTEL La pareja más matona está lista para volver a repartir plomo por doquier.

ABRIL



19

PS3- XBOX 360

INJUSTICE: GODS AMONG US. Los héroes de DC van a participar en una epopeya de proporciones cósmicas.



19

3DS

FIRE EMBLEM AWAKENING. Esta mezcla de rol y estrategia va a volver locos a los usuarios de 3DS.



26

XBOX 360

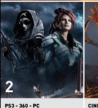
DEAD ISLAND RIPTIDE. La lucha contra los zombis se recrudece. Esto no son unas vacaciones...



26

PS3- XBOX 360

DRAGON´S DOGMA DARK ARISEN El juego original se expande con una nueva isla llena de peligros y desafíos inéditos.



2

PS3 - 360 - PC

DEFIANCE Los humanos y los aliens deben aliarse para sobrevivir a unas máquinas con ganas de destruirlo todo.



5

CINE

POSESIÓN INFERNAL La alocada película de Sam Raimi vuelve a la carga con un "remake" para las nuevas generaciones.



11-14

EVENTO

SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA. La feria del tebeo más importante de España vuelve a la carga. ¡No te la puedes perder!



13-14

EVENTO

IDEAME: "VIDEOJUEGOS DE AUTOR". Ésta es la cita para aprender los entresijos de la industria y ofrecer nuevas ideas para el sector.



26

PS3- XBOX 360

STAR TREK El juego de la película promete ofrecer una ambientación y un desarrollo de otra galaxia. ¡Ya queda poco!

26

CINE

IRON MAN 3 Tony Stark se enfrentará al reto más duro de su vida en esta entrega. ¿Podrá con el temible Mandarín?

Y PRÓXIMAMENTE...

•Ninja Gaiden 3 Razor...	PS3-360	5 de abril	•Company of Heroes 2	PC	25 de junio	•Killzone Mercenary	Vita	19-22 de septiembre
•Shootmania Storm	PC	10 de abril	•Lost Planet 3	PS3-360-PC	28 de junio	•Tokyo Game Show	Evento	7 de junio
•RE Revelations	PS3-360-Wii U	24 de mayo	•Sniper Elite V2.	Wii U	primavera	•One Piece Pirate W	PS3	verano
•Fast & Furious 6	Cine	24 de mayo	•El llanero solitario	Cine	19 de julio	•Project X Zone	3DS	verano
•GRID 2	PS3-360-PC	31 de mayo	•Star Trek En la...	Cine	julio	•Disney Infinity	PS3-360-Wii U-3DS	verano
•Remember Me	PS3-360-PC	7 de junio	•Lobezno Inmortal	Cine	julio	•Killer is Dead	PS3-360	verano
•E3 2013	Evento	11-13 de junio	•Splinter Cell Blacklist	PS3-360	20 de agosto	•Donkey Kong Country	3DS	verano
•The Last of Us	PS3	14 de junio	•Gamescom	Evento	21 -25 de agosto	•Mario & Luigi	3DS	verano
•Animal Crossing	3DS	14 de junio	•Parque Jurásico 3D	Cine	23 de agosto	•Guerra Mundial Z	Cine	verano
•El hombre de acero	Cine	21 de junio	•Kick Ass 2	Cine	30 de agosto	•Time and Eternity	PS3	verano
•Monstruos University	Cine	21 de junio	•Grand Theft Auto V	PS3-360-PC	17 de septiembre	•Rayman Legends	PS3-360-Wii U	Sin fecha

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas











www.GAME.es

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Tu consola favorita al mejor precio!



Nintendo 3DS XL + Monster Hunter 3 + Metal Gear Solid Snake Eater 3D



2.099 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **209,95 €**

Promoción válida hasta 21/04/2013



PlayStation 3 500GB + God of War Ascension Ed. Esp. + juego a elegir



Juego a elegir entre estos 2

2.999 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **299,95 €**

Promoción limitada a 1.500 uds.



PS Vita Wifi + Call of Duty Declassified



2.399 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **239,95 €**

Juego descargable. Promoción válida hasta 19/04/2013

Xbox 360 250GB + carcasa GOW GOW Judgment + Forza 4 (Es.) + Skyrim (token descargable)



2.499 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **249,95 €**

Promoción limitada a 2.000 uds.

PSP E1004 + PES 2013 + Gran Turismo + GTA Vice City + Little Big Planet



1.199 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **119,95 €**

Promoción válida hasta 19/04/2013

Wii + Inazuma Eleven Strikes + Wii Sports + Wii Sports Resort + pack



De regalo

1.499 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por **149,95 €**

Promoción limitada a 700 uds.

GAME



www.GAME.es



Diseños exclusivos para apasionados de los videojuegos
camisetas para gamers
Camisetas BORN TO PLAY
solo en
STORE
axel springer
store.axelspringer.es

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 122

EL HOBBIT es uno de los estrenos en Blu Ray más destacados de este mes, pero en nuestra sección de estrenos encontraréis otras películas para pasar una tarde entretenida si os apetece dejar que el mando de la consola descanse.



PÁGINA 121

MANDO TOMB RAIDER

La vuelta de Lara nos trae este mando tan chulo para Xbox 360, que os espera en las páginas dedicadas a tecnología.

PÁGINA 126

V DE VENDETTA

Todo un clásico de los cómics regresa ahora en una edición muy apetitosa. Lo tenéis en nuestra sección de cómics, libros y música.

EN ESTE NÚMERO...

Los próximos estrenos de películas de super héroes, los últimos lanzamientos en Blu Ray o unas camisetas de diseño exclusivo son algunas de las ideas que os traemos en la sección que va más allá de los juegos.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Ajusta tu ratón a tu gusto

- **Nombre:** Ouroboros
- **Compañía:** Razer
- **Consola:** PC ■ **Precio:** 149,99 €

Los jugadores de PC más exigentes se lanzarán a este ratón como Hideo Kojima se lanza encima de unas buenas tapas cada vez que visita España. Ha sido diseñado por los ingenieros industriales de Razer cuidando cada aspecto de su ergonomía y con múltiples partes móviles que hacen que se adapte a cualquier mano y estilo de juego. Al margen de su estupendo diseño, el sistema de sensor dual 4G con 8200ppp garantizan una respuesta instantánea a cualquier movimiento. **www.razerzone.com.**

VALORACIÓN: ★★★★





El mando más aventurero

- **Nombre:** Mando Tomb Raider
- **Compañía:** Microsoft
- **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 50 €

Microsoft, en colaboración con Crystal Dynamics, ha lanzado un mando para Xbox 360 inspirado en el nuevo *Tomb Raider*. Se trata de una modificación del mando original. Parte de un diseño base en color rojo que incorpora vendajes, arañazos e incluso huellas dactilares, grabado con láser para crear una apariencia realista y un tacto desgastado. Vamos, que aparenta tener más golpes que Lara en su nueva aventura. Incluye un código para poder descargar un acceso al personaje jugable Scavenger Archer. **www.xbox.com**

VALORACIÓN: ★★★★

Despeja la Y... de asequible

- **Nombre:** Gama Y Gaming ■ **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** PS3, Xbox 360 ■ **Precio:** Desde 40 €

La nueva línea para jugones de Thrustmaster se acuerda tanto de Xbox 360 como de PS3 y PC, con modelos compatibles con cada consola: 250X, 250P y 250C, respectivamente. Se trata de unos 'headsets' de gama baja, aunque con buen acabado. Han sido fabricados en plástico y ofrecen sonido estéreo. Su micrófono, mando de control y diseño acorde con cada consola satisfarán a los jugadores que no quieran entrar en equipos con grandes aislamientos o calidad 5.1. Por ello, su precio está muy ajustado. Encontraréis todas las tiendas donde los venden en: **www.thrustmaster.com/es**

VALORACIÓN: ★★★



Lleva tu música contigo

- **Nombre:** Bluetune Pop
- **Compañía:** Divoom
- **Consola:** Altavoces
- **Precio:** 39 €

Resulta toda una gozada conectar de forma inalámbrica nuestra consola o dispositivo móvil a un altavoz para disfrutar de una mayor calidad de audio, y con mayor volumen, de videojuegos o aplicaciones de música. La ventaja es que no tenemos por qué dejar de utilizar nuestro dispositivo y los cables no nos estorban. Este altavoz no ofrece la mejor calidad del mundo (4W), pero sí sorprende por su tamaño. Además, sus reducidas dimensiones lo convierten en un compañero de viaje ideal. La batería, que se carga por miniUSB, aguanta unas 5 horas de uso. **divoom-europe.com**

VALORACIÓN: ★★☆☆

Botones para tu móvil

- **Nombre:** Idroid
- **Compañía:** Blade
- **Consola:** iOS, Android ■ **Precio:** 39,99 €

Cada vez hay más y más juegos en las tiendas de descargas para iOS y Android que son compatibles con mandos. La última apuesta en este terreno es iDroid, que confía en las formas habituales que vemos en los controladores de consola. El mando iDroid incluye 5 funciones diferentes: teclado, ratón, joystick, función Turbo fire y función iCade. Posee dos sticks analógicos, 6 botones digitales, dos gatillos, batería propia y un diseño ergonómico. **www.playare.com**

VALORACIÓN: ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

SONY XPERIA Z

El titán acuático de Sony

- **Nombre:** Xperia Z ■ **Compañía:** Sony
- **Consola:** Smartphone ■ **Precio:** 669 €

Sony ha decidido dejarse de tonterías y su último 'smartphone' mira a la cara e incluso supera en algunos aspectos a los "pesos pesados" de la industria, como el iPhone 5 o el Galaxy S3. El Xperia Z tiene una impresionante pantalla de 5 pulgadas (1080 x 1920 pixels y 443 ppp) y destaca por su diseño, elegante y estilizado; y la calidad de los materiales. Apuesta por las líneas rectas y el cristal, y el acabado es excepcional; superior a lo que acostumbra Samsung y en la línea de Apple. A pesar de eso es "todoterreno" y soporta golpes, polvo y hasta agua, con lo que podemos sumergirlo un metro para hacer fotos y vídeos acuáticos. Su procesador Snapdragon S4 quad-core y 2 GB de RAM confirman que estamos ante uno de los mejores terminales del mercado. Solo se le podría pedir mayor rendimiento de batería y algo más de 16 GB de almacenamiento. **www.sonymobile.com**

VALORACIÓN: ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE — Una nueva forma de control. 39,90 €

VOLANTES G27 DE LOGITECH — El volante de referencia de PS3. 349 €



MANDO INDECA MOTO GP — Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER — La mejor forma de pelear. 149,99 €



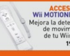


AURICULARES TURTLEBEACH BLACK OPS II — Genial diseño y calidad. Desde 55 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE — Buena opción para conducir. 14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS — Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO — Para los juegos "tradicionales". 24,95 €



MANDO LA ROJA — Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €



INDUCCIÓN DUAL CHARGER — Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL — Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €



AURICULARES TRITTON PRIMER — Inalámbricos y a un gran precio. 89,90 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS — Cómodo e inalámbrico. 44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER — Dos baterías con base. 29,90 €



REMOTO MANDO UNIVERSAL — Acabado en negro brillante. 14,95 €

NUEVO

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

La vida de Pi



- Género **Aventura - Drama**
- Protagonistas **Suraj Sharma, Irrfan Khan, Rafe Spall, Tabu, Adril Hussain, Shravanthi Sainath, Ayush Tandon, Vibish Sivakumar, Gérard Depardieu**
- Director **Ang Lee**
- Precio DVD **22,95 €**
- También en 3D **30,95 €**

ARGUMENTO: La primera incursión de Ang Lee en el 3D no ha podido ser más satisfactoria. El cineasta taiwanés adapta con maestría la novela homónima de Yann Martel, lo que le ha llevado a conseguir el Oscar como mejor director. La película cuenta la vida de Pi Pattel desde que es un niño y vive en el zoológico de sus padres. Pronto muestra una gran atracción tanto por los seres vivos con los que comparte su hogar, como por cualquier credo religioso: el hinduismo es su primera casa, del cristianismo aprende el amor a los hombres y del rezo musulmán el apego a la tierra y la disciplina. Cuando en un viaje trasatlántico rumbo a Canadá el barco el que viaja se hunde, Pi se ve atrapado en una situación desesperada al tener que compartir su embarcación con un tigre de Bengala.

EXTRAS BLU RAY: tres documentales, galería de fotogramas y storyboards.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Trilogía Star Wars



- Género **Ciencia-ficción**
- Director **George Lucas**
- Precio **39 € / Cada Trilogía**
- Detalles **Edición limitada en formato de caja metálica de la trilogía original y de la trilogía de las precuelas**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: La guerra de las galaxias es una franquicia de ciencia-ficción que se sitúa en una galaxia muy lejana, donde durante siglos ha existido un duro enfrentamiento entre los Jedi, quienes abogan por el orden y la justicia en la República Galáctica, y los Sith, una secta que utiliza el "lado oscuro de la Fuerza" para destruir a los Jedi y gobernar en toda la galaxia.

EXTRAS BLU RAY: comentarios del equipo y el director.

El Hobbit
un viaje inesperado



- **Género** Aventuras
- **Protagonistas** Martin Freeman, Ian McKellen, Elijah Wood
- **Director** Peter Jackson
- **Precio BD** 20,95 €
- **También en 3D** 35,90 €



ARGUMENTO: Antes de "El Señor de los Anillos", Tolkien escribió "El hobbit", novela que ahora ha sido llevada al cine por Peter Jackson en forma de trilogía. En compañía del mago Gandalf y de trece enanos, el acomodado hobbit Bilbo Bolsón se deja llevar por su espíritu aventurero y emprende un viaje a través del país de los elfos y los bosques de los trolls hasta la Montaña Solitaria, donde el dragón Smaug esconde el tesoro de los enanos. Por el camino tropezará con Gollum y el anillo único, hipnótico objeto que será posteriormente causa de sangrientas batallas en la Tierra Media. Las casi tres horas de metraje pasan como un suspiro, dejando abiertas varias historias que generan un gran interés como el conflicto de Thorin con los orcos, la aparición del anillo, la presentación del Nigromante, etc. que se desarrollarán en las dos próximas películas.

EXTRAS BLU RAY: Localizaciones, tour por los estudios, secretos del rodaje, fotografía, vistazo a la postproducción.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Nameless Gangster



- **Género** Yakuza / Thriller
- **Protagonistas** Choi Min-sik, Ha Jung-woo, Jo Jin-woongn
- **Director** Yun Jong-bin
- **Precio** 18,26 €
- **También en DVD** 17,53 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: En los años ochenta, un funcionario de aduanas corrupto está a punto de ser despedido. Decidido a dar un último gran golpe, termina aliándose con uno de los jefes mafiosos más importantes de Busan. Su alianza es fructífera, hasta que en los años noventa se emprende una nueva lucha sin cuartel contra las bandas del crimen organizado.

EXTRAS BLU RAY: Tráiler, ficha técnica y artística.

Sinister



- **Género** Terror
- **Voces de:** Ethan Hawke, James Ransone, Juliet Rylance, Vincent D'Onofrio
- **Director** Scott Derrickson
- **Precio** 20,50 €
- **También en DVD** 17,53 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Ellison, un autor de novelas policíacas basadas en hechos reales, descubre en su nueva casa una caja con fragmentos de películas caseras rodadas en Super 8. Tras analizarlas, llega a la conclusión de que con ellas podría desvelar las circunstancias de la muerte de una familia que habitó tiempo atrás esa misma casa.

EXTRAS BLU RAY: Audiocomentarios, documentales sobre crímenes reales y casas con pasado oscuro, escenas eliminadas.

Con la colaboración de 

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Alejandro G. Calvo
(Managing Editor de SensaCine.Com)

Los superhéroes del 2013: Quién, cómo y cuándo

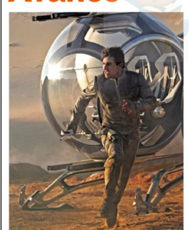
El cine de superhéroes adaptados del cómic es, hoy por hoy (muerta Crepúsculo y con 50 sombras de Gray aún en el limbo), el gran filón de la industria cinematográfica. Buena parte de culpa la tiene Joss Whedon quién logró batir récords de recaudación gracias a Los Vengadores, una película-raíz de la que emergerán buena parte de los títulos de superhéroes (de Marvel) en 2013 y 2014.

La primera que nos llegará será Iron Man 3 (26/04), cierre de la trilogía protagonizada por Robert Downey Jr. con Shane Black, en vez de Jon Favreau, pilotando la nave. Basada en los cómics Extremis, Iron Man 3 promete más espectacularidad y un mayor fondo dramático que sus antecesoras, además del primer villano de altura de la saga: El Mandarín.

« IRON MAN 3 PROMETE MÁS ESPECTACULARIDAD Y UN MAYOR FONDO DRAMÁTICO »

También de Marvel nos llegarán otros dos títulos en 2013: Lobezno inmortal (26/07) y Thor: El mundo oscuro (31/10); la primera de ellas será un nuevo intento por parte de Fox de relanzar su saga mutante, a la espera de lo que Bryan Singer nos entregará en 2014 con X-Men: Días del futuro pasado, que será una especie de Los Vengadores pero para la Patrulla X. No le costará a James Mangold superar el desaguisado que significó X-Men Orígenes: Lobezno, esta vez con Lobezno (repite Hugh Jackman) en una aventura japonesa con muchos ninjas como enemigos. De la secuela de Thor únicamente sabemos que no tendrá nada que ver (ni en contenido, ni en la forma) con la película original: esta transcurrirá en su totalidad en Asgard y, por las imágenes que hemos podido ver, parece una película de vikingos con faldas contra monstruos. Por su parte DC Comics piensa quemar todas sus naves con El hombre de acero (21/06), un reboot del personaje de Superman dirigido por Zack Snyder y producido por Christopher Nolan. Los pocos que la han visto hablan maravillas de ella, al juntar la espectacularidad del primero (Watchmen) con la gravedad dramática del segundo (El caballero oscuro). Seguro que lo parte.

Avance



Oblivion

El director de TRON Legacy, Joseph Kosinski, pone en escena su distópica novela gráfica a mitad de camino entre Matrix y la futura After Earth, de M.Night Shyamalan. En una Tierra deshabitada –la humanidad ha tenido que huir para garantizar su supervivencia- una pareja de humanos (Tom Cruise y Andre Riseborough) son los encargados de estudiar la viabilidad del ecosistema y erradicar posibles aliens invasores. Vaya, un vehículo espectacular para el lucimiento de su estrella principal cargado de vibrantes FXs (y con cierto aire "cienciólogo") que promete devolver los aires conspiranoides más cyberpunks a la gran pantalla.

Taquilla

Datos globales en España: febrero 2013

1	Django desencadenado	9.930.000 €
2	¡Rompe Ralph!	9.200.000 €
3	El lado bueno de las cosas	7.520.000 €
4	Mamá	7.300.000 €
5	Argo	5.430.000 €
6	La jungla: Un buen día para morir	3.010.000 €
7	La trama	1.680.000 €
8	Hansel & Gretel: Cazadores de brujas	1.620.000 €
9	El atlas de las nubes	560.000 €
10	Hermosas criaturas	370.000 €



GAME OVER
¿SE TE HAN ACABADO LAS VIDAS?
¡VENTE CON NOSOTROS AL CINE!
WWW.SENSACINE.COM
SENSACINE.COM

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

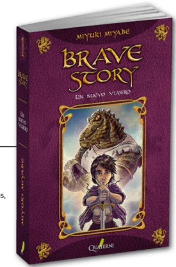
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



V de Vendetta

Una de las obras más celebradas de Alan Moore regresa en una edición a un precio muy razonable. Tal ha sido la expectativa generada, que la primera edición se agotó antes de ponerse a la venta. En este cómic se narra la historia de una Inglaterra fascista en la que un héroe anónimo pretende crear una revolución.

Cómic publicado por: eCC
Precio: 19,95 €



Brave Story: Un nuevo viajero

Inspirada en el mundo de los videojuegos, los juegos de rol y los relatos clásicos de aventuras, Brave Story es una aventura épica inolvidable con ecos de Las crónicas de Narnia, Harry Potter y La historia interminable.

Cómic publicado por: Quaterni
Precio: 12,95 €



Ni no Kuni Original Soundtrack

La banda sonora de esta espectacular aventura sólo se puede adquirir en **shop.wayorecords.net**. Compuesta y dirigida por Joe Hisaishi, esta selección de melodías orquestales incluye dos discos con 33 pistas y un libreto en inglés con diseños del juego e información sobre la música.

Disco editado por: Wayo Records
Precio: 20 €





The Art of Blizzard Entertainment

Este espectacular libro de arte contiene cerca de 800 láminas, bocetos y dibujos conceptuales de todos los universos creados por esta compañía: Warcraft, Starcraft o Diablo lucen como nunca gracias, también, a los comentarios anexos de los miembros del equipo de desarrollo.

Libro publicado por: Panini Comics
Precio: 39,95 €

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Una edición de altos vuelos



Si sois unos verdaderos fans de *Bioshock Infinite* querréis haceros con la Ultimate Songbird Edition del juego, que incluirá una impresionante figura del Songbird, un libro de arte, una litografía, un llavero, una figurilla de Handyman y varios contenidos descargables. Es cara, pero mola.
Más información en: www.bioshockinfinite.com
Precio: 139,99 €





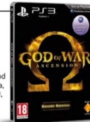
¡Coge una carta, Scotty!

El popular juego de estrategia Catan tiene una versión ambientada en el universo de Star Trek, para que exploremos el espacio en nombre de la Federación. El capitán Kirk y el señor Spock te ayudarán a conquistar territorios.
Más información en:

www.catan.com
Precio: 49,99 €

A Kratos le gusta el metal

Los mortales se harán con la edición normal, pero si quieres disfrutar como los dioses, puedes adquirir esta edición especial de God of War Ascension, con caja metálica, doble XP para el multijugador, BSO, un tema dinámico y un pack de avatares.
Más información en: www.game.es
Precio: 69,95 €





Las camisetas de los "born to play"

Tenemos el placer de presentaros nuestra nueva línea de camisetas... ¡Sí, sí, creadas por nosotros! Con ellas disfrutaréis de diseños verdaderamente jugones y originales. Ya tenemos cuatro modelos distintos (uno de ellos para niños) e iremos ampliando el catálogo. ¡Haceos con todas!
Más información en: store.axelspringer.es/videojuegos/camisetas
Precio: 15 € cada una





SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

ALBACETE
ALBACETE c/Feria, 16 ☎ 967 66 66 93
ALBACETE c/Nueva, 47 ☎ 967 61 03 08
ALMANSA c/Corredera, 50 ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
PETRER C.C. Carrefour L16-18
Atv.Alicante-Madrid km 36,5 ☎ 965 37 46 16

ASTURIAS
AVILÉS c/Fernando Morán, 2 ☎ 984 05 29 97

BALEARES
IBIZA c/Aragón, 60 ☎ 971 09 05 33

BARCELONA
EL PRAT DE LLOBREGAT Rosa Rivas i Parellada, 24
☎ 93 370 49 29

CÁDIZ
ALGECIRAS c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11
☎ 956 668 801

CASTELLÓN
BENICARLÓ C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042
☎ 964 46 29 81

CIUDAD REAL
CIUDAD REAL c/ De La Mata, 13 ☎ 926 251 673

JAÉN
ÚBEDA Avda. Ciudad de Linares, 1 ☎ 953 75 16 41

MADRID
MADRID C.C. Alcalá Norte - L-60 Bajo
c/Alcalá, 414 ☎ 91 407 56 40
ARANJUEZ Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE
☎ 91 892 05 49

MELILLA
MELILLA c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6 - L3
☎ 952 67 94 91

MURCIA
YECLA c/Maestro Mora, 20 ☎ 968 71 84 17

VALENCIA
VALENCIA c/Menorca, 19 - C.C. AQUA L.S-05
☎ 96 330 47 50
ALZIRA C.C. Carrefour, L-9 - Ctra. de Albalat s/n
☎ 962 459 929
L´ELIANA C.C. EL OSITO c/ Tuejar S/N
☎ 962 72 52 13

PS3 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS







58,95€ · PRÓXIMAMENTE HAZ TU RESERVA 67,95€ · 67,95€ · ABRIL 2013 EDICIÓN LIMITADA RESERVAS 48,95€ · 38,95€







ABRIL 2013 28,95€ · 38,95€ · ABRIL 2013 ELITE OFFICER PACK 58,95€ · JUNIO 2013 2 DLC CON TU RESERVA 68,95€ · ABRIL 2013 67,95€







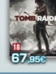
PRÓXIMAMENTE HAZ TU RESERVA 68,95€ · MAYO 2013 48,95€ · MAYO 2013 58,95€ · 63,95€ · 58,95€




67,95€ · 67,95€ · 68,95€ · 64,95€ · SEPTIEMBRE 2013 POSTER CON TU RESERVA 68,95€







63,95€ · ABRIL 2013 58,95€ · MAYO 2013 EDICIÓN LIMITADA RESERVAS 63,95€ · ABRIL 2013 DLC MODO ZOMBIE 61,95€ · 67,95€

consulta ediciones especiales


PSVITA NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS








38,95€ · OTOÑO 2013 CONS. · 28,95€ · 38,95€ · 32,95€

PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

¿Dónde apunta esta bala?

Viajamos a Estocolmo para asistir a una presentación que se mantiene en secreto. Lo único que podemos deciros es que carguéis vuestro arma, porque el campo de batalla os espera...

A LA VENTA EL 19 DE ABRIL

Y ADEMÁS...

Diablo III
Bioshock Infinite
Saints Row 4

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción: Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain




Publicación controlada por



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

Valoraciones extraídas de Metacritic

El juego mejor valorado de 2013: **92 sobre 100**

El título del catálogo de Nintendo 3DS mejor valorado por los usuarios: **93 sobre 100**

Uno de los cuatro mejores juegos de estrategia por turnos de la historia

FIRE EMBLEM Awakening

La batalla de Ylisse ha comenzado.
Y pagarás tus errores con la vida de tus seres queridos.

RESÉRVALO AHORA

Y LLÉVATE UN LIBRETO EXCLUSIVO CON LOS CONCEPT ART DEL JUEGO

DISPONIBLE EN: FNAC · GAME · GAMESTOP · XTRALIFE.ES





Unidades totales disponibles: 2.450. Consulta antes disponibilidad en tu establecimiento.



12
www.pegi.info





ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL.
Es compatible con el cargador de Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3DS™

=



+



